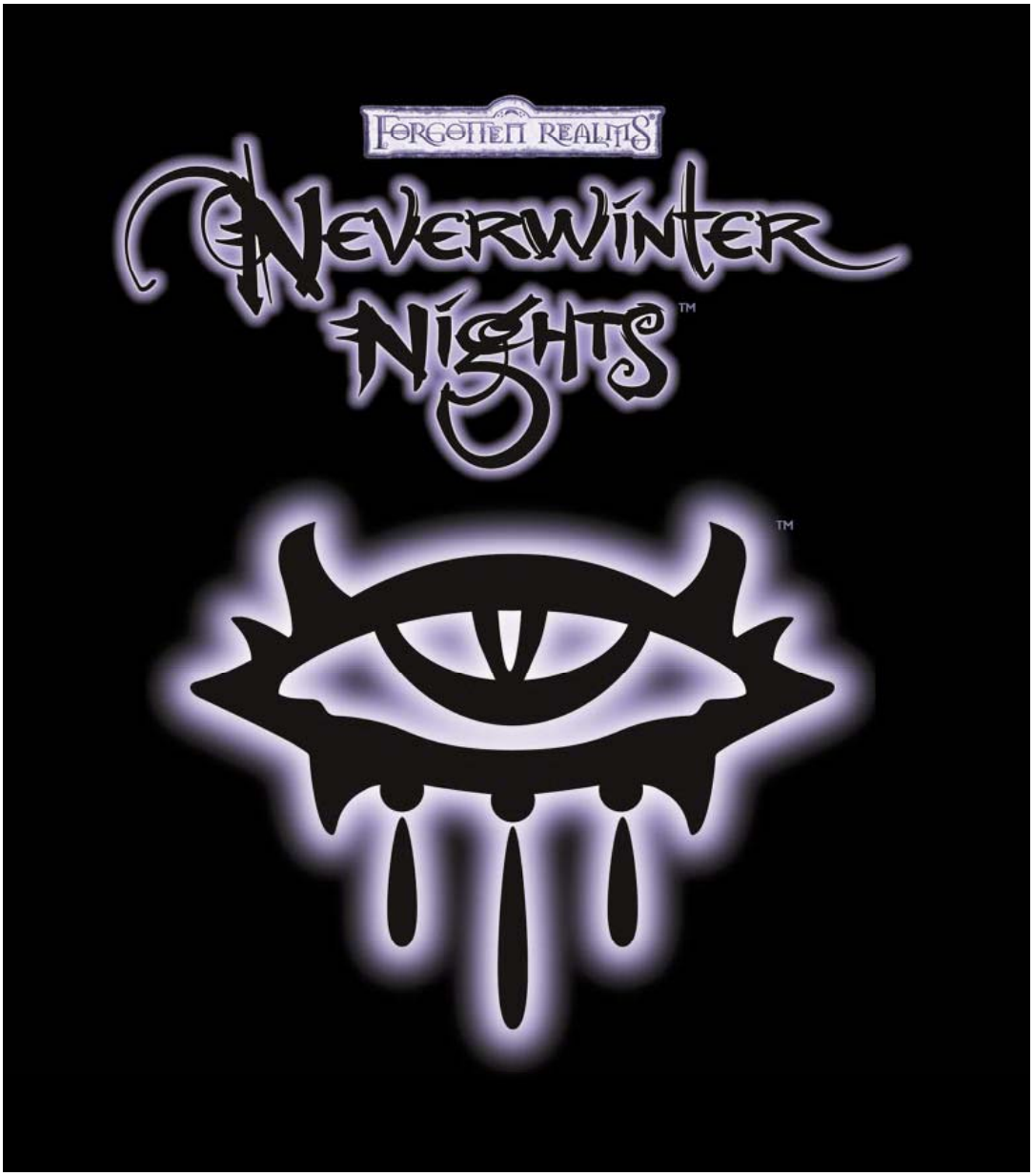


PORADNIK

gram.pl

Z CDPROJEKT

SPIS TREŚCI

SPIS TREŚCI 2
Legenda 4
Porady ogólne 5
Najemnicy 6
- Boddyknock Glinckle 6
- Daelan Czerwony Tygrys 6
- Grimgnaw 6
- Linu La'neral 6
- Sharwyn 6
- Tomi Szubienicznik 6

Prolog 7
- Akademia 7

Rozdział I 9
- Centrum miasta 9
- Półwysep 12
- Żebracze Gniazdo 16
- Czarnystaw 20
- Doki 25

Rozdział I – Finał 29
- Twierdza Helma 29

Rozdział II 31
- Port Llast 31
- Północny Trakt 34
- Gospoda pod Zielonym Gryfem 36
- Wschodni Trakt 39
- Knieja Neverwinter 42
- Południowy Trakt 46
- Czarnydrzew 49

Rozdział 2 – Finał 52
- Luskan 52
- Wieża Główna 56

Rozdział 3 58
- Studnia Beorunny 58
- Mroźna Knieja 61
- Fort Illkard 64
- Księżycowa Knieja 68

Rozdział 4 73
- Neverwinter 73

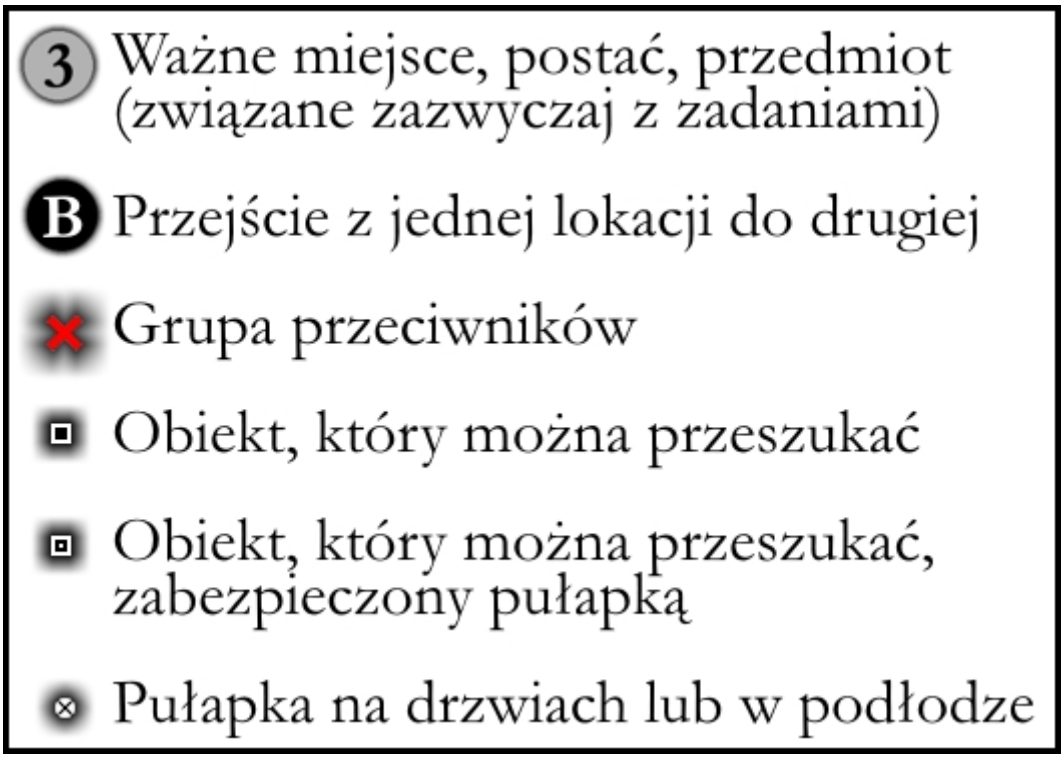
Spis zadań 76

Wstęp

Witamy w poradniku do gry Neverwinter Nights. Znajduje się w nim opis wszystkich zadań głównych i pobocznych, wraz z alfabetycznym spisem zadań na końcu (z odnośnikami do stron). Na początku polecamy zapoznać się z poradami ogólnymi dotyczącymi gry, jak i z obszerną instrukcją. Życzymy przyjemnej lektury, miłej zabawy i wielu ekscytujących przygód.

Legenda

W tekście wszelkie punkty, litery oznaczające przejścia pomiędzy lokacjami, ważniejsze przedmioty, postacie i miejsca zostały **pogrubione**, by łatwiej je było znaleźć. Natomiast punkty na mapach objaśnia poniższa legenda:



Porady ogólne

Gra (wraz z instrukcją) szczegółowo omawia tajniki tworzenia postaci, więc powinieneś bez problemu stworzyć taką postać, jaką chcesz. Przy tworzeniu pamiętaj, że wybierając charakter musisz grać zgodnie z nim – jeśli będziesz zbyt dobry lub zbyt zły, i charakter ulegnie zmianie, to będziesz dostawać mniej punktów doświadczenia (PD) za kolejne zadania. Każda klasa jest dobra, a braki postaci można rekompensować najemnikiem, przywołanym zwierzakiem czy chowańcem. Jeśli z jakimś przeciwnikiem nie możesz sobie poradzić, oznacza to zazwyczaj, że twój poziom postaci jest za niski – wykonaj inne zadania, zdobądź doświadczenie, awansuj, i spróbuj ponownie.

Każdy z najemników opowiada ci jakąś historię w pierwszym, drugim i trzecim rozdziale. Będzie ją kontynuować w miarę twojego awansu. Z każdą taką opowieścią związany jest przedmiot, który trzeba odnaleźć. Po odnalezieniu dajemy go najemnikowi, a ten odwdzięcza się dość przydatnym artefaktem. Jak zdobyć przedmioty wszystkich najemników? To proste, wystarczy zebrać należące do nich przedmioty i tuż przed zakończeniem danego rozdziału odłączyć najemnika i dołączyć innego. Ponieważ masz odpowiednio wysoki poziom, to najemnik od razu opowie ci całą historię, a ty będziesz mógł wręczyć mu przedmiot. Polecamy tak robić ze wszystkimi najemnikami.

Zadania są opisane chronologicznie, choć nic nie stoi na przeszkodzie, byś wykonywał je jednocześnie, a do poradnika zaglądał tylko w razie wątpliwości. Polecamy też go przejrzeć przez zakończeniem każdego z rozdziałów – dowiesz się wtedy, czy nic nie przeoczyłeś. Często też, by móc wykonać jakieś zadanie – np. dostać się do jakiegoś przedmiotu – musisz wykonać zadanie poprzednie, opisane wyżej. Niektóre zadania można wykonać od razu, inne są podzielone (przy nazwie zadania są dwie liczby – w zapisie „x/y” , „x” to część danego zadania, a „y” to wszystkie części tego zadania w poradniku).

Choć instrukcja i gra omawiają, na co dokładnie wpływają współczynniki, warto wiedzieć, że wysoka Charyzma pozwala użyć w rozmowie Perswazji (można zazwyczaj wyciągnąć większą nagrodą), a Mądrość – Intuicji (można zdobyć więcej informacji). Niektóre zadania wręcz wymagają wysokiej Charyzmy lub Mądrości.

Najemnicy

Boddyknock Glinckle

Ten gnomi czarodziej przyda się głównie postaciom o czysto wojowniczych klasach. Potrafi rzucać mocne zaklęcia ofensywne, a także pomocnicze, np. otwieranie zamków.

Siła: 12 **Inteligencja:** 12
Zręczność: 12 **Mądrość:** 8
Kondycja: 16 **Charyzma:** 16

Daelan Czerwony Tygrys

Ten silny półork jest barbarzyńcą. Nie otwiera drzwi czy skrzyń – po prostu je niszczy. Idealny wybór dla słabych postaci, łotrzyków czy wszelkiej maści postaci rzucających zaklęcia.

Siła: 17 **Inteligencja:** 12
Zręczność: 14 **Mądrość:** 10
Kondycja: 14 **Charyzma:** 9

Grimgnaw

Ten straszny mnich pochodzi z zakonu śmierci. Mnich to chyba najbardziej wszechstronna klasa ze wszystkich, dlatego polecamy tego najemnika głównie doświadczonym graczom.

Siła: 16 **Inteligencja:** 10
Zręczność: 16 **Mądrość:** 16
Kondycja: 18 **Charyzma:** 6

Linu La'neral

Linu jest kapłanką, nieźle walczy, a do tego potrafi odpędzać nieumarłych i przede wszystkim leczyć. To dobry wybór zarówno dla wojowników, jak i magów.

Siła: 16 **Inteligencja:** 10
Zręczność: 10 **Mądrość:** 16
Kondycja: 14 **Charyzma:** 12

Sharwyn

Sharwyn śpiewa piękne pieśni, które zagrzewają do walki ciebie i innych towarzyszy. Do tego potrafi czarować i całkiem nieźle walczy czy strzela z broni dystansowych.

Siła: 15 **Inteligencja:** 10
Zręczność: 15 **Mądrość:** 10
Kondycja: 12 **Charyzma:** 16

Tomi Szubienicznik

Tomi polecamy osobom, które potrzebują złodzieja do wykrywania pułapek, otwierania zamków i zadawania obrażeń z ukrycia. Dobry zarówno dla magów, jak i wojowników.

Siła: 12 **Inteligencja:** 12
Zręczność: 19 **Mądrość:** 10
Kondycja: 16 **Charyzma:** 10

Prolog

Akademia

Akademia jest swoistym preludium przez dramatycznymi wydarzeniami, które niedługo nawiedzą Neverwinter. Tutaj nauczysz się podstawowych rzeczy dotyczących sterowania grą i wykonasz pierwsze zadanie.

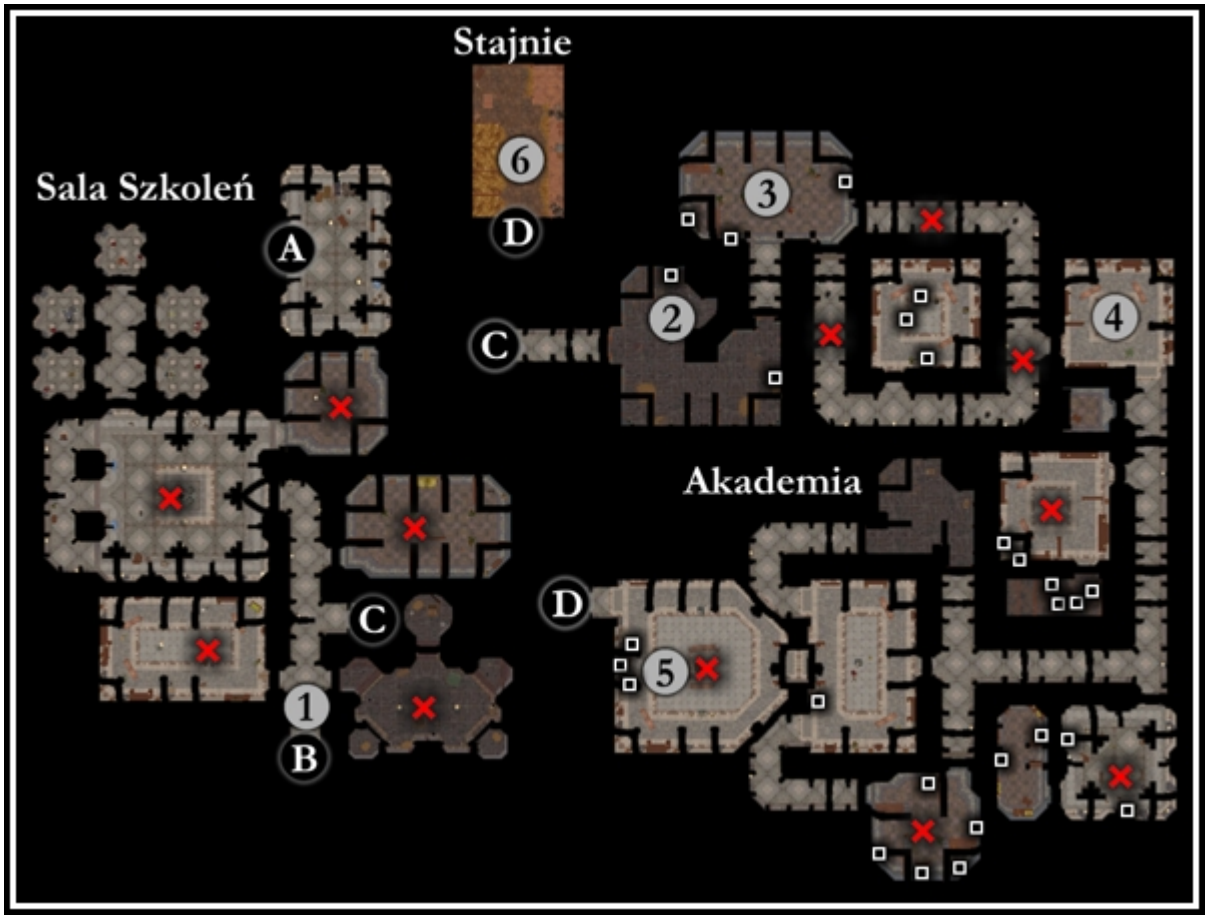
Szkolenie w Akademii (1/1)

Zaczynasz w punkcie **„1”**, w **Koszarach Oficerów**. Porozmawiaj po kolei z braćmi – z Pawłem w **„2”** i **Bimem** w **„3”**, wysłuchaj co mają do powiedzenia, a sporo się nauczysz. Sprawdź też, co znajduje się w skrzynkach w trzech pokojach (małe kwadraty na powyższej mapie). Udaj się do **„A”**, a znajdziesz się w **Salach Szkoleń**. Pogadaj z **Olgerem** w **„4”**, nauczysz się kupowania i sprzedawania przedmiotów. **Berna** w **„5”** wyjaśni ci, do czego służy dziennik.

Kolejne osoby będą uczyły cię odpowiednich rzeczy, lecz nie każdą z nich będziesz mógł wykonać – jest to zależne od klasy, jaką wybrałeś przy tworzeniu postaci. Porozmawiaj z **Herbanem** w **„6”**, możesz też pogadać z **Gilbertem** w **„10”** i z **Ferdinandem** w **„7”** (ten ostatni zaprezentuje ci parę potworów – monstra, z którymi zmierzysz się w dalszych częściach gry). Możesz poćwiczyć walkę wręcz z **Dendym** w **„8”** i walkę strzelecką z **Hewwetem** w **„9”**. Jeśli jesteś wojownikiem, to musisz zaliczyć dwa testy (walka wręcz i walka strzelecka).

Magowie powinni koniecznie udać się do **„11”**, gdzie **Jaroo** uczy czarowania (test u niego polega na zniszczeniu statuy czarem). Klerycy i paladyni niech idą do **Elynwyda** w **„12”** (powierzone zadanie będzie polegało na uleczeniu chorego człowieka, a potem na wyeliminowaniu nieumarłego w pokoju). Jeśli jesteś złodziejem lub bardem, to porozmawiaj z **Kettą** w **„13”**. Zadanie dla złodzieja będzie polegać na zdobyciu klucza (czy otworzysz drzwi i rozbroisz pułapkę, a później zabierzesz klucz ze skrzyni, czy też ukradniesz go **Brunowi** stojącemu obok, a może nawet przekonasz go do oddania klucza – zależy to od ciebie).

Po zdaniu testu lub testów, w zależności od klasy postaci, wejdź przez drzwi w **„B”** do **Sali Nominacyjnej**. Porozmawiaj z **Aribeth** w **„14”**. Po chwili pojawi się paru przeciwników, nie będzie problemu z pokonaniem ich. Porozmawiaj z **Aribeth** raz jeszcze, a wręczy ci **Klucz Aribeth**. Wracaj z powrotem do **Sali Szkoleń**.



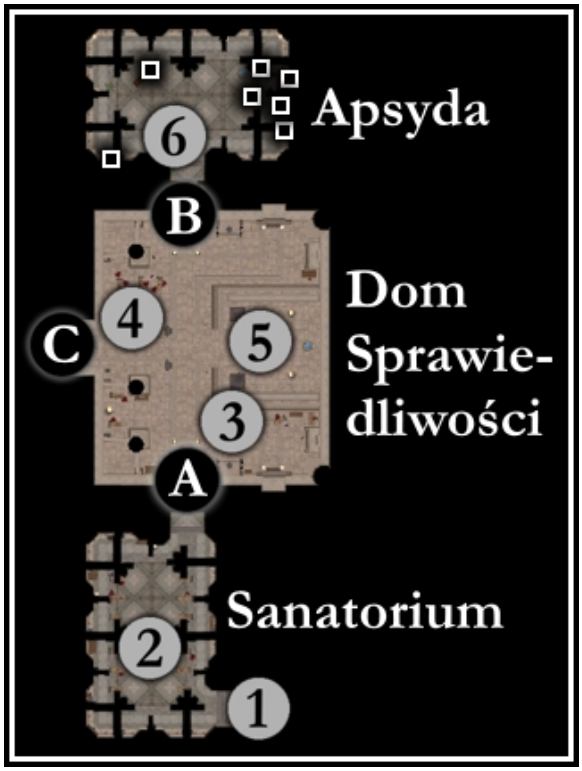
Zaczynasz w **„B”**. Pokonaj wrogiego czarodzieja w **„1”**. Jeśli ci się chce, możesz przeszukać **Sale Szkoleń** i oczyścić je z przeciwników. Tak czy inaczej, dzięki kluczowi będziesz mógł wejść do **„C”** i znaleźć się w **Akademii**. Przeciwnicy lub grupy przeciwników (najczęściej gobliny i szkielety) zostały oznaczone krzyżykami. Nie zapominaj przeszukiwać też po drodze wszelkich skrzyń i skrzynek.

Kolejny wrogi czarodziej będzie w **„2”**, w **„3”** natomiast **Paweł** – porozmawiaj z nim, a wyjaśni ci, do czego służą najemnicy i jak korzystać z ich pomocy. Najlepiej będzie, jeśli pozwolisz **Pawłowi** się przyłączyć. Razem z nim ruszaj do **„4”** i pogadaj z **Geldarem**, który powie ci, jak awansować. Przy okazji awansujesz na drugi poziom.

Razem z **Pawłem** przeszukaj całą akademię i zabij wszystkich przeciwników – im więcej, tym lepiej. W końcu dotrzesz do **„5”**, gdzie czeka cię walka z ostatnim magiem. Gdy go pokonasz, idź do **„D”**, by znaleźć się w **Stajniach**. Tu rozegra się bitwa, po której zwierzęta uciekną, a tobie pozostanie tylko rozmowa z **Destherem** i **Fenthickiem** w **„6”**. Po pogawędce przejdź przez drzwi naprzeciwko tych, którymi tu wszedłeś, by przenieść się do następnego rozdziału. Wykonasz jednocześnie to zadanie.

Rozdział I

Centrum miasta



Rozdział zaczniesz w punkcie **„1”**, w **Sanatorium**. Na dobry początek porozmawiaj z **Fenthickiem** i **Destherem** w **„2”**, a następnie skorzystaj z drzwi w **„A”** by przenieść się do **Domu Sprawiedliwości**.

Wyjąca Śmierć i stworzenia z Waterdeep (1/2)

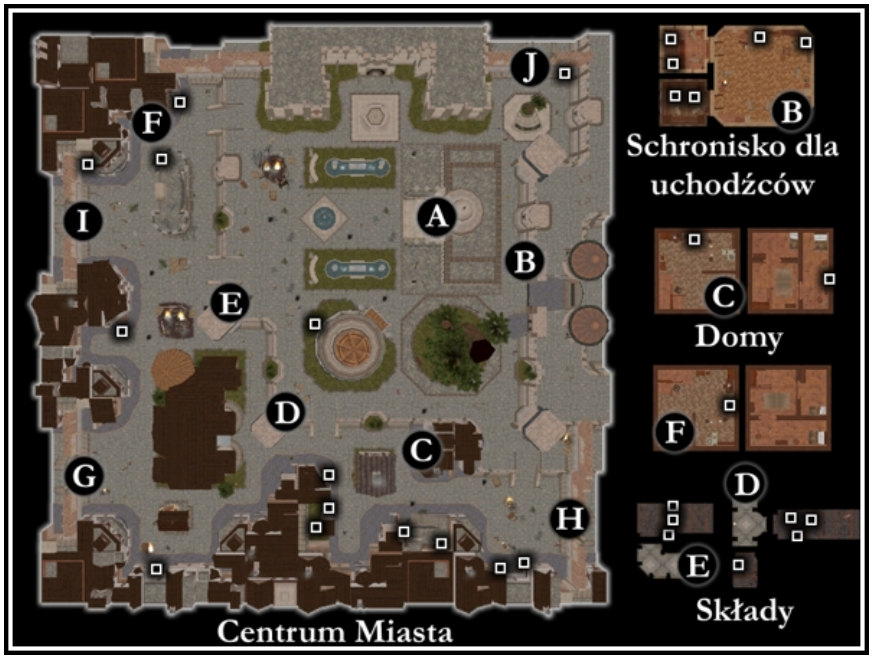
Porozmawiaj z **Aribeth** stojącą w **„3”**, aby otrzymać to główne zadanie. Na razie jednak nic nie będziesz mógł zrobić, otrzymasz tylko **Kamień Przywołania**, który pozwoli ci powrócić tu, gdy zginiesz lub stąd przenieść się w miejsce, w którym zginąłeś (w tym celu będziesz rozmawiał z **Sergolem** stojącym w **„5”**).

Świątynia Tyra: Grobowiec Nevera (1/5)

Wejdź do **Apsydy** przez drzwi w **„B”** i pogadaj z **Oleffem** w **„6”**. Jeśli nie jesteś kapłanem. mnichem lub paladynem, to będziesz musiał przekonać **Oleffa**, że nadajesz się do tego zdania (można to robić kilka razy). Możesz próbować nieskończoną ilość razy. Po otrzymaniu zadania dostaniesz **List od Oleffa**.

Przeszukaj półki i stosy książek, a następnie wracaj do **Domu Sprawiedliwości** i wyjdź na zewnątrz drzwiami w **„C”**. Wcześniej, jeśli chcesz przyłączyć do drużyny złodzieja – **Tomiego** – to porozmawiaj z nim, stoi w **„4”** (dostaniesz **Kontrakt Tomiego**).

Poniższa mapa i opis prezentują miejsca, gdzie można tylko przeszukać skrzynki, beczki itp. i znaleźć przedmioty, które później będziesz mógł sprzedać.



Zaczynasz w **„A”**. **„B”** prowadzi do **Schroniska dla uchodźców**, **„C”** i **„D”** do dwupiętrowych **Domów**, natomiast **„E”** i **„D”** do **Składów** – być może wpierw będziesz musiał użyć wytrycha by drzwi stanęły otworem. Tak czy inaczej przeszukaj i weź co możesz, a potem to sprzedaj – pieniądze zawsze się przydadzą (jeden z kupców stoi na wschód od punktu **„G”**). Pozostałe punkty prowadzą co dzielnic: **„G”** na **Półwysep**, **„H”** do **Żebraczego Gniazda**, **„I”** do **Doków**, a **„J”** do **Czarnystawu**.

Targowisko Awanturników

Warto by przyłączyć jakiegoś najemnika na początek. Udaj się do **„A”**, do **Targowiska Awanturników**. Tu jest znacznie większy wybór najemników, niż miało to miejsce w **Domu Sprawiedliwości**. Najemnicy zostali dokładnie opisani we wcześniejszych częściach poradnika, tu natomiast podajemy ich lokalizację – **Daelan Czerwony Tygrys** w **„3”** (da ci **Pióro Daelana**), **Sharwyn** w **„4”** (da ci **Kontrakt Sharwyn**), **Grimgnaw** w **„5”** (da ci **Klejnot Grimgnawa**), w **„6” Linu La’neral** (da ci **Prezent od Linu**) i **Boddyknock Glinckle** w **„7”** (otrzymasz **Klejnot Boddyknocka**).

Oręż i Zbroje u Złotego Rycerza

Drugim wartym odwiedzenia miejscem jest sklep **Oręż i Zbroje u Złotego Rycerza** w **„C”**, stojący w środku **Durga**, w **„9”**, ma do zaproponowania broń i pancerze. Jednak jeśli go przekonasz, by dał ci **Kamień Złotego Rycerza**, będziesz mógł wejść do **„D”**, do **Kuźni Marroka**, i tam porozmawiać z **Marrokiem** w **„10”**. Wyrabia on magiczną broń i pancerze, wręczy ci **Listę Składników** byś wiedział, co jest potrzebne do wykucia danego przedmiotu. Gdy tu wrócisz z odpowiednimi składnikami, będziesz mógł wykuć sobie całkiem ciekawe przedmioty.

Księżycowa Maska

Odwiedź też **Księżycową Maskę** w **„E”** i porozmawiaj z **Ofalą** w **„11”** – powiedz, że chcesz się dostać na pięterko, a wtedy dostaniesz **List od Ofali**. Wracaj z nim do **Oleffa** w **Apsydzie** (brałeś od niego zadanie związane z odnalezieniem legendarnych przedmiotów Nevera, patrz poprzednia strona poradnika). Porozmawiaj z **Oleffem**, a otrzymasz **Glejt od Oleffa** (dodatkowo możesz wyłudzić 500 złota, nie dostaniesz za to punktów do złego charakteru). Wracaj z nim do **Ofali**, a dostaniesz **Klucz do zaplecza Księżycowej Maski**. Porozmawiaj ze sprzedawcą w **„13”**, kup **Monetę Przejścia** i wejdź na górę. Na drugim piętrze (jeśli grasz mężczyzną), możesz spędzić miłą noc z **Tamorą** (**„14”**) lub Luce (**„15”**). Dla kobiet przeznaczony jest **Tanith** w **„16”**. W każdym przypadku trzeba naprawdę długiej rozmowy, by móc decydować, jak noc z pracownikiem **Księżycowej Maski** będzie wyglądać. Jest tylko jeden wyjątek – jeśli uda ci się nawiązać kontakt z **Tamorą**, to po upojnej nocy wręczy ci **Broszę Tamory**.

To były na razie tylko ciekawostki w tej lokacji – czas przejść do najważniejszej rzeczy, czyli do zadań.

Półwysep: Bunt w więzieniu (1/3)

Tuż po wyjściu z **Domu Sprawiedliwości** porozmawiaj z **Bethany**, a dostaniesz to zadanie (główne).

Czarnystaw: Arena Pojedynków (1/2)

Porozmawiaj z **Graxxem** stojącym w **„2”** na **Targowisku Awanturników** (**„A”**) i kup od niego **Przepustkę do Klubu Pojedynków** za 50 złota.

Wielkie Drzewo: Na ratunek zwierzętom (1/2)

Idź do **„1”** i pogadaj z druidem **Nyatarem**, stojącym pod drzewem. Jeśli nie jesteś druidem, będziesz musiał go przekonać, by powierzył ci to zadanie. Jeśli ci się uda, to dostaniesz kilka przydatnych później przedmiotów – **Kopię Klucza do Zoo**, **Zwój Przeniesienia przez Rośliny** i (jeśli nie jesteś druidem) **Perfumowany Fetysz**.

Skrytowieża: Członkostwo (1/5)

Jeśli jesteś magiem lub bardem, to możesz zająć się tym zadaniem (niestety, nie ma możliwości wykonania tego zadania dla innych klas). Idź do **Skrytowieży** w **„B”** i porozmawiaj z **Eltoorą** w **„8”**. Dostaniesz **Klucz Eltoory**. Możesz u niej zakupić magiczne przedmioty, mikstury itp.

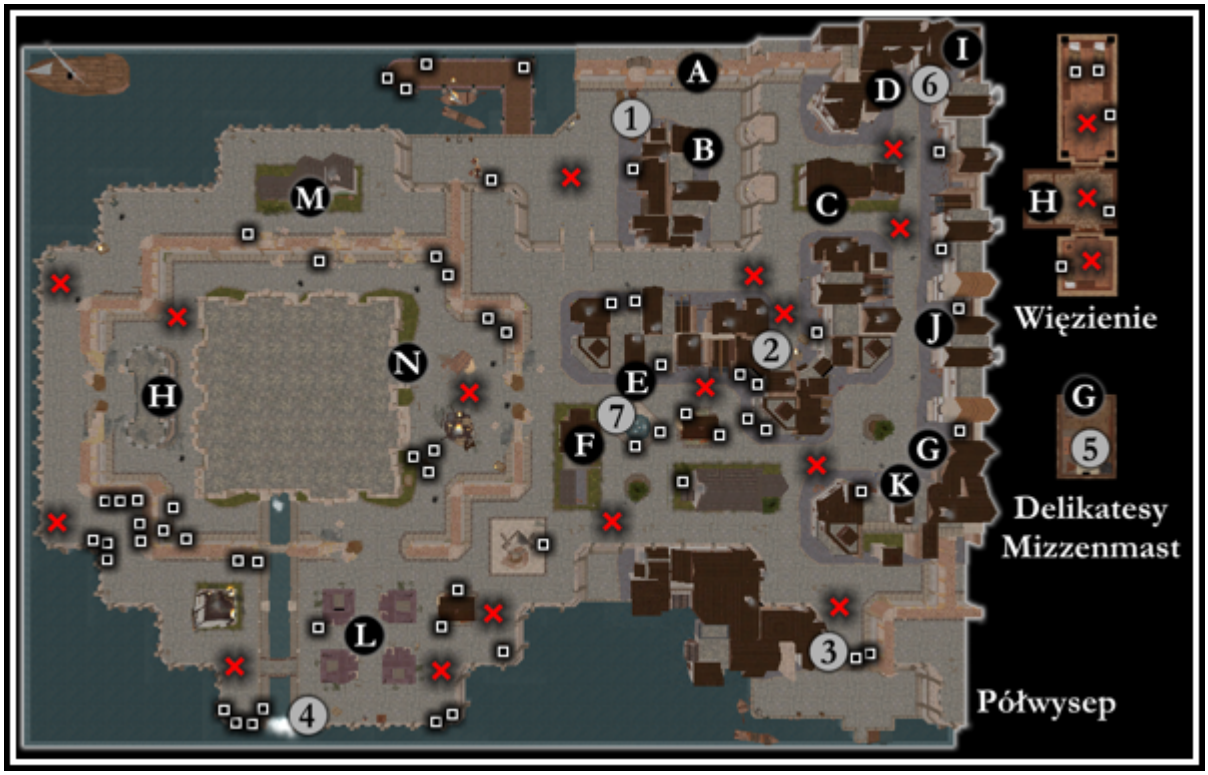
Księżycowa Maska: Kradzież dzieł sztuki (1/3)

Udaj się do **Księżycowej Maski** w **„E”** i porozmawiaj ze stojącą w **„11” Ofalą**. Jeśli nie jesteś złodziejem, będziesz musiał przekonać ją, by dała ci to zadanie. Tak czy inaczej, po jego przyjęciu, nie wychodź jeszcze z tego pomieszczenia.

Księżycowa Maska: Nikczemna propozycja (1/2)

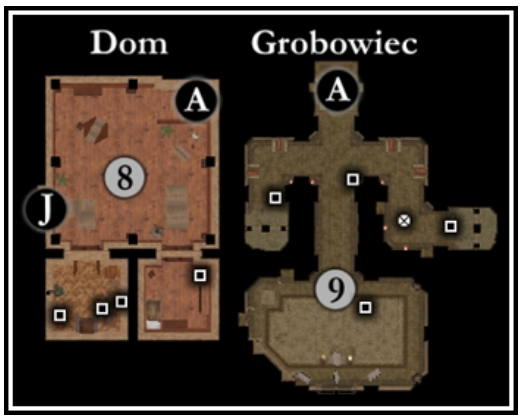
By wziąć to zadanie, porozmawiaj z **Gillesem** w **„12”**. Jest to misja, która kłóci się z tą daną od **Oleffa** (**Świątynia Tyra: Grobowiec Nevera**), ale na razie za wcześnie jest, by o czymkolwiek decydować.

Półwysep



Cały **Półwysep** opanowany jest przez bandytów, którzy pouciekali z więzienia. Ich grupy zostały oznaczone czerwonymi krzyżykami. Zaczynasz w punkcie **„A”**, podejdź do **Kapitana Kippa** w **„1”**, by uzyskać więcej informacji o zadaniu. Dodatkowe zdobędziesz, jeśli odwiedzisz dom w **„B”** i porozmawiasz z kobietą. Pozostałe domy, które można odwiedzić, znajdują się w **„C”**, **„D”**, **„E”** i **„F”**. W każdym jest przynajmniej jedna rzecz do przeszukania (takie rzeczy podświetlasz klawiszem Tab) i grupka przeciwników, których musisz pokonać. Z ciekawszych rzeczy warto zwrócić uwagę na stosy z ciałami w **„2”**, **„3”** i **„4”** – za podpalenie każdego z nich dostaniesz po 25 PD, a także na sklep **Delikatesy Mizzenmast** w **„G”**, gdzie można posprzedawać niepotrzebne rzeczy i kupić w razie potrzeby nowe u kupca w **„5”**. Z rzeczy niezwiązanych z zadaniami możesz poprzeszukiwać skrzynki i ciała zabitych na ulicy, a także (później) odwiedzić **Więzienie** w **„H”** (są tam przeciwnicy i parę obiektów, które można przeszukać). Zadania omówione są po kolei, lecz nic nie stoi na przeszkodzie, by wykonywać je razem (a nawet jest to wskazane – oszczędność czasu).

Świątynia Tyra: Grobowiec Nevera (2/5)



Odwiedź **Dom** w **„J”**, porozmawiaj z **Jonesem** w **„8”** (mapa obok) i skorzystaj ze schodów w **„A”** prowadzących do **Grobowca**. Tam przeszukaj podziemia (uważaj na pułapkę oznaczoną kołem), a potem udaj się do **„9”** i pogadaj z **Brileyem**. Weź następnie ze skrzyni obok **Miecz ceremonialny**, **Strzałę ceremonialną** i **Tarczę ceremonialną**. To już na razie wszystko – wracaj na ulicę.

Skrytowieża: Członkostwo (2/5)

Jeśli dostałeś to zadanie, to masz i klucz, dzięki któremu możesz wejść do **Laboratorium Sztuk Mistycznych** w **„I”**. Tam przygotuj się na walkę z **Mefitem Ziemi**, a dostaniesz **Rzadki Gatunek Gliny**. Pierwszy z czterech mefitów z głowy.

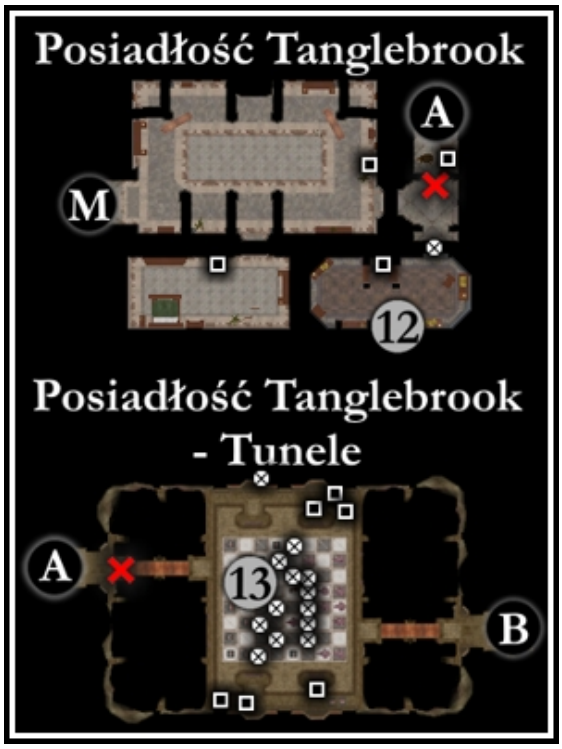
Półwysep: Bunt w więzieniu (2/3)

Twoim głównym zadaniem jest dostać się do więzienia, możesz to zrobić na dwa sposoby opisane poniżej (dwa zadania). Który wybrać? Najlepiej oba wykonać jednocześnie, co zaowocuje największą liczbą punktów doświadczenia.

Półwysep: Klucz do więzienia (1/1)

Idź do **„K”** na mapie **Półwyspu**, a następnie – gdy wejdziesz do **Kwatery Głównej Straży** – porozmawiaj z **Sedos Sebile** w **„10”**. Dostaniesz to zadanie. By je wykonać, wracaj na ulice i skieruj kroki do **Ścieków** w **„L”** – wpierw będziesz musiał pokonać lidera gangu obok zejść. W **Ściekach** będzie kolejny, zabij go i zabierz **Klucz więzienny**. Co prawda już mógłbyś dostać się do więzienia, i zadanie byłoby wykonane, lecz jeszcze tego nie rób, tylko wykonaj kolejne zadanie (więcej doświadczenia i nagród). Wraz z wykonaniem poniższego zadania wykonasz i to.

Półwysep: Posiadłość Tanglebrook (1/2)



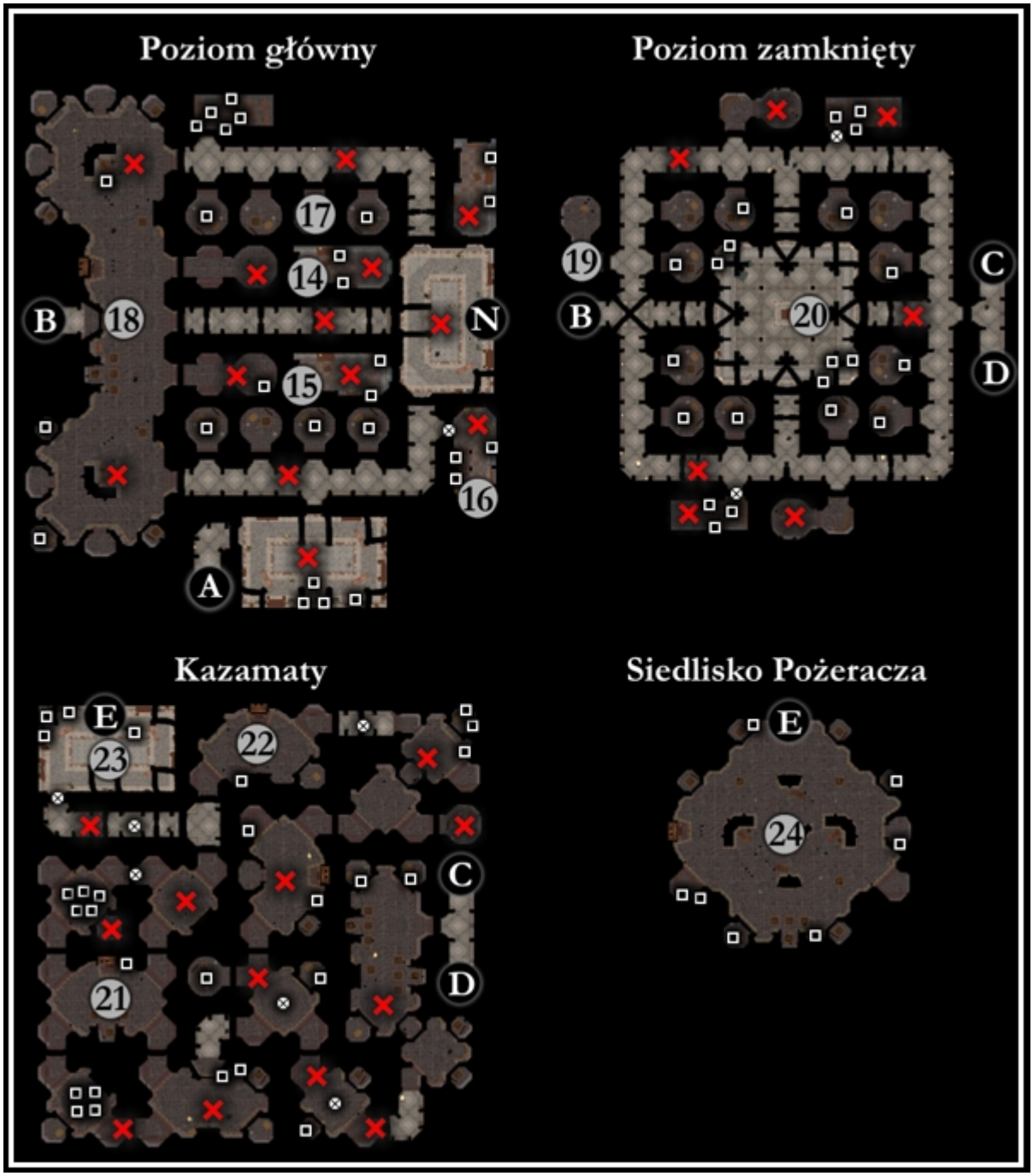
Aby dostać to zadanie, poszukaj na ulicach (zapewne już ich znalazłeś) w **„6” Pani Dulcymey** i w **„7” Mistrza Johnsa**, i porozmawiaj z którymś o więzieniach. Za odprowadzenie każdego z nich do **Kapitana Kippa** w **„1”** dostaniesz 3 punkty dobrego charakteru i 50 PD. Teraz skieruj kroki do **Posiadłości Tanglebrook** w punkcie **„M”** i poszukaj pod wycieraczką **Klucza Tanglebrook**. Po wejściu do środka przeszukaj wnętrze i zabij cuchnące żuki.

Opowieść Sharwyn (1/1)

Uważając na drzwi z pułapką, wejdź do pokoju, gdzie na stole alchemicznym w **„12”** znajdziesz **Niebiański eliksir** (zadanie to dostajesz, jeśli porozmawiasz z **Sharwyn** na temat jej przeszłości). W nagrodę dostaniesz **Pas Aktora +1** i 100 PD.

Półwysep: Posiadłość Tanglebrook (2/2)

Zejdź schodami w **„A”** do tuneli, pokonaj przeciwników, a następnie uważając na mnóstwo pułapek, zabierz **Podwójny Miecz +1** leżący obok ciała w **„13”**. Idź do **„B”** i skorzystaj ze schodów, by dostać się do więzienia. I to zadanie, i to z kluczem zostaną wykonane.



Półwysep: Bunt w więzieniu (3/3)

Jeśli wszedłeś głównymi drzwiami, zaczniesz w punkcie **„N”**. Jeśli dostałeś się tu przez **Posiadłość Tanglebrook**, rozpoczniesz w **„A”**. Im głębiej będziesz schodził, tym więcej pułapek będzie na ciebie czekać, nie mówiąc o grupach byłych więźniów, którym twoja osoba najwyraźniej się nie podoba. Przedzierając się przez przeciwników i przeszukując ciała, skrzynki itp. dojdziesz do dwóch dźwigni w **„14”** i **„15”**, które przesuń. Dzięki temu wszystkie cele staną otworem, a ty będziesz mógł je przeszukać. Najpierw jednak udaj się do **„16”**, gdzie w regale znajdziesz **Księgę więzienną** i **Klucz do magazynu więziennego**. Klucz pasuje do magazynu znajdującego się w północnej części tej lokacji. Możesz też uwolnić **Byłego strażnika** w celi w **„17”**. Na tym piętrze to już wszystko – pokonaj tylko **Lidera gangu** w **„18”**, przeszukaj rozległe pomieszczenie i zejdź na dół schodami w **„B”**.

Jak tylko pojawisz się w Poziomie zamkniętym, przybiegnie do ciebie **Emernik**, z którym udaj się do **„19”**, przesuń dźwignię, by zamknąć drzwi i porozmawiaj z nim. Dowiesz się kilku nowych rzeczy. Postaraj się pokonać zbiegłego czarownika w **„20”** (rzuca mocne zaklęcia, lecz niech je wytraci, wtedy łatwo ci pójdzie), przeszukaj też – uważając na pułapki na drzwiach – składy na południu i północy. Gdy już zbierzesz wszystko co trzeba, zejdź do **Kazamatów** schodami w **„C”** lub **„D”**.

Na tym poziomie jest o wiele więcej pułapek, dlatego spoglądaj na mapę i często zapisuj grę. Z mocniejszych przeciwników w **„21”** pokonasz zbiegłego czarownika, a w **„22”** – przywódcę gangu. Co prawda każdy z nich broni jednego z dwóch przejść, to lepiej przeszukać całe kazamaty i zebrać, co się da. Uważając na pułapki dojdziesz w końcu do **„23”**, gdzie znajduje się **Kurdan Fenkt** – bardzo groźny przeciwnik. Niech słabe postacie (magowie, złodzieje) trzymają się od niego z daleka, jeśli sobie nie radzisz, to niech twoim towarzyszem będzie **Daelan Czerwony Tygrys**. Przenoś się do świątyni jeśli będziesz bliski śmierci, ulecz się i wracaj. Gdy półrork się podda, dostaniesz 70 PD i będziesz mógł z nim porozmawiać. Możesz wybrać zabicie przeciwnika, ale wtedy dostaniesz pięć punktów złego charakteru (prócz 300 PD). W pokoju ponadto znajdziesz **Dziennik Głównego Nadzorcy**. Zapisz grę i ruszaj schodami w **„E”**, by zejść do **Siedliska Pożeracza**.

Prócz **Naczelnika** w **„24”** jest tu także czterech strażników. Najlepiej ich przekonać, by opuścili to miejsce (za każdego dostaniesz 32 PD), jeśli ci się to nie uda – lepiej ich zabij. Pożeracz intelektu jest w ciele **Naczelnika**, jeśli je zabijesz, pożeracz przeskoczy do innego ciała. Dlatego najpierw warto zająć się strażnikami, a dopiero potem **Naczelnikiem**. Gdy już pożeracz nie będzie miał żadnej ofiary, zaatakuje ciebie – wtedy go zabij. Zabierz **Mózg Pożeracza**, a dostaniesz 200 PD.

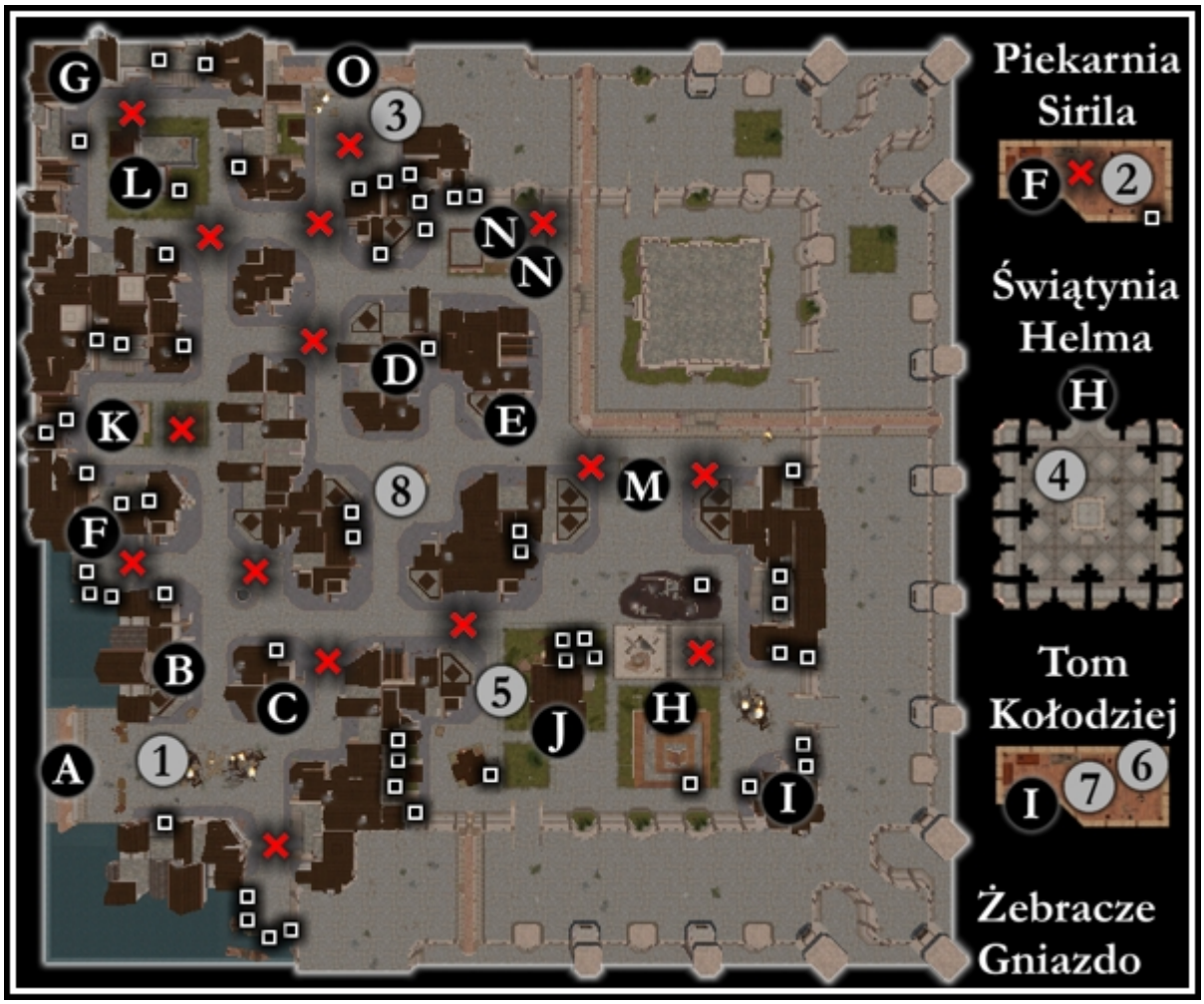
Zanim opuścisz **Półwysep**, udaj się do **Kwatery Głównej Straży** w **„K”** i porozmawiaj z **Sedos Sebile** w **„10”**. Twoją nagrodą będzie od 300 do 375 sztuk złota.

By wykonać to zadanie, ostatecznie teleportuj się do **Domu Sprawiedliwości** za pomocą **Kamienia Przywołania** i porozmawiaj z **Aribeth**. Dostaniesz 150 PD, nagrodą będzie również albo 500 sztuk złota, albo 10 punktów dobrego charakteru (jeśli odmówisz nagrody). Dodatkowo możesz pogadać z **Bethany** przed **Domem Sprawiedliwości**, za co dostaniesz kolejne punkty w stronę dobrego charakteru.

Żebracze Gniazdo: Plaga Nieumarłych (1/2)

Spójrz na pierwszą mapę **Centrum Miasta** w poprzednim dziale i udaj się do bramy w **„H”**. Porozmawiaj ze stojącym przed nią **Strażnikiem**, a otrzymasz to zadanie. Następnie skorzystaj z bramy, by przenieść się do **Żebraczego Gniazda**.

Żebracze Gniazdo



Zaczynasz oczywiście w **„A”**. Tu, zamiast walczyć z więźniami, będziesz musiał się zmierzyć z grupami zombie. Prócz lokacji związanych ściśle z zadaniami jest kilka domów – w **„B”**, **„C”**, **„D”** i **„E”** – które możesz przeszukać. Są tam jak zwykle osoby udzielające informacji lub przeciwnicy, a także skrzynki, regały itp. do przeszukania.

Żebracze Gniazdo: Zaginiony Strażnik (1/2)

Porozmawiaj z **Kapitanem Ergusem** w punkcie **„1”**, by dostać to zadanie. Dokończysz je później.

Opowieść Boddyknocka (1/1)

Jeśli w twoje drużynie jest **Boddyknock** (a nic nie stoi na przeszkodzie, byś przyłączył go później i odebrał nagrodę) i jeśli pogadałeś z nim wcześniej, to odwiedź **Piekarnię Sirila** w **„F”**. Tam pokonaj przeciwników i zabierz **Przepis na chleb drożdżowy** z ciała **Sirila Piekarza** w **„2”**. Gdy oddasz przepis **Boddyknockowi**, dostaniesz **Pierścień Lantański +1** i 100 PD.

Skrytowieża: Członkostwo (3/5)

Jeśli dostałeś to zadanie, to otwórz kluczem drzwi do **Laboratorium Sztuk Mistycznych** w **„G”**. Tam pokonaj **Mefita ognia** i zabierz z jego ciała **Drewno na rozpałkę**.

Żebracze Gniazdo: Zagubiona Dusza (1/1)

Co prawda nie dostałeś tego zadania, lecz możesz je dostać, jeśli pójdziesz do **Świątyni Helma** w **„H”** i porozmawiasz z **Bertrandem** w **„4”**. Jednak jeśli wykonujesz zadania zgodnie z poradnikiem, to lepiej będzie najpierw pokonać przeciwników w okolicach **„3”** i zabrać z ciała **Dziennik Marcusa Penholda** i **Kostur Penholda**. Potem udaj się do **Świątyni Helma** i pogadaj z **Bertrandem**. Za dziennik dostaniesz 50 PD, za kostur 100 PD. Jeśli zdecydowałeś się sprzedać któryś z przedmiotów, dostaniesz 400 złota, ale też u punkty złego charakteru (jeśli oddałeś rzeczy – dostaniesz punkty dobrego charakteru). Tak czy inaczej, zadanie zostanie wykonane.

Pogłoski o spisku (1/1)

Zapisz grę i idź do **„5”**. Pojawi się grupa bandytów, których zabij – przeszukaj też ich ciała. Zdobędziesz **Anonimowy List**. List należy dostarczyć **Fenthickowi** w **Sanatorium** (**Centrum Miasta** – tam zaczynałeś rozdział), a otrzymasz 50 PD i od 300 do 375 złota nagrody (możesz oczywiście list dostarczyć później, tylko o nim nie zapomnij).

Opowieść Tomiego (1/1)

Idź do **Toma Kołodzieja** w **„I”**. W środku poszukaj w regale w **„6” Oficjalnego dokumentu**, który wręcz **Tomiemu**. Nagrodą będzie **Pierścień Łotrzyka +1** i 100 PD.

Żebracze Gniazdo: Aldo i Hektor (1/1)

Skoro już jesteś u **Toma Kołodzieja** w **„I”**, to porozmawiaj z **Hektorem** w **„7”**. Następnie zaprowadź go do **Aldo**, który stoi z zepsutym wozem w **„8”**. W nagrodę dostaniesz 100 PD.

Żebracze Gniazdo: Znajdź Jemanie (1/2)

Żebracze Gniazdo: Znajdź Krestala (1/2)

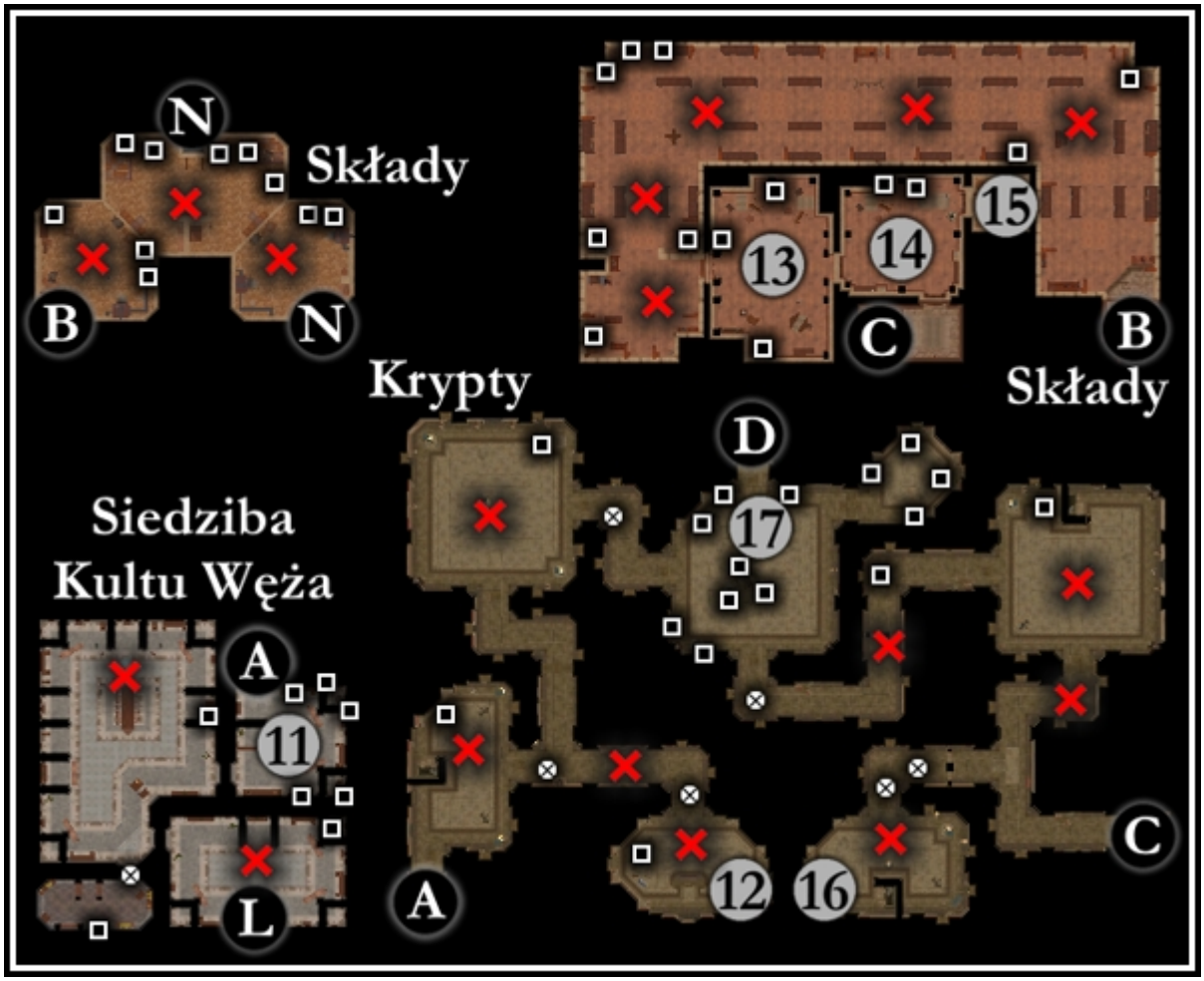
Oba zadania dostajesz od **Harbena** w **„9”**, znajdującego się w **Gospodzie pod Lśniącym Wężem**. Jest ona w **„J”**. Dodatkowo możesz pogadać z **Drake’m** w **„10”** o zombie oraz przeszukać piętro świątyni, jest tam parę przydatnych przedmiotów (na górę prowadzą schody w **„A”**). Aby dostać się na cmentarz, wystarczy że zainteresujesz się jednym z dwóch, jednak jak zwykle – polecamy „przejść” obie drogi, dzięki czemu otrzymasz więcej doświadczenia. Na początek zajmiemy się **Jemaniem**.

Żebracze Gniazdo: Znajdź Jemanie (2/2)

Żebracze Gniazdo: Dziwna Sekta (1/3)

Żebracze Gniazdo: Zaginiony Brat (1/2)

Jego dom znajduje się w **„K”** na mapie głównej tej części miasta. Po wejściu porozmawiaj z **Jemanie**, a to zadanie będzie wykonane. Dostaniesz też dwa kolejne. Bardzo ważną sprawą jest to, aby porozmawiać z **Jemanie** o siedzibie kultu, a wtedy dostaniesz od niego **Kamień Strażniczy z Posiadłości**. Tylko w ten sposób będziesz mógł się dostać do siedziby kultu.



Żebracze Gniazdo: Dziwna Sekta (2/3)

Udaj się do **Siedziby Kultu Węża** w **„L”**. Pokonaj przeciwników, w tym przywódcę kultu w **„11”**, unieszkodliw pułapki, zabierz co możesz i zejdź do **Krypt** schodami w **„A”**. Jak już wspominaliśmy, jest to tylko jedna z możliwości – pokonaj na dole przeciwników i dojdź do dźwigni w **„12”**, którą przesuń. Na razie jednak wróć się na powierzchnię.

Żebracze Gniazdo: Znajdź Krestala (2/2)

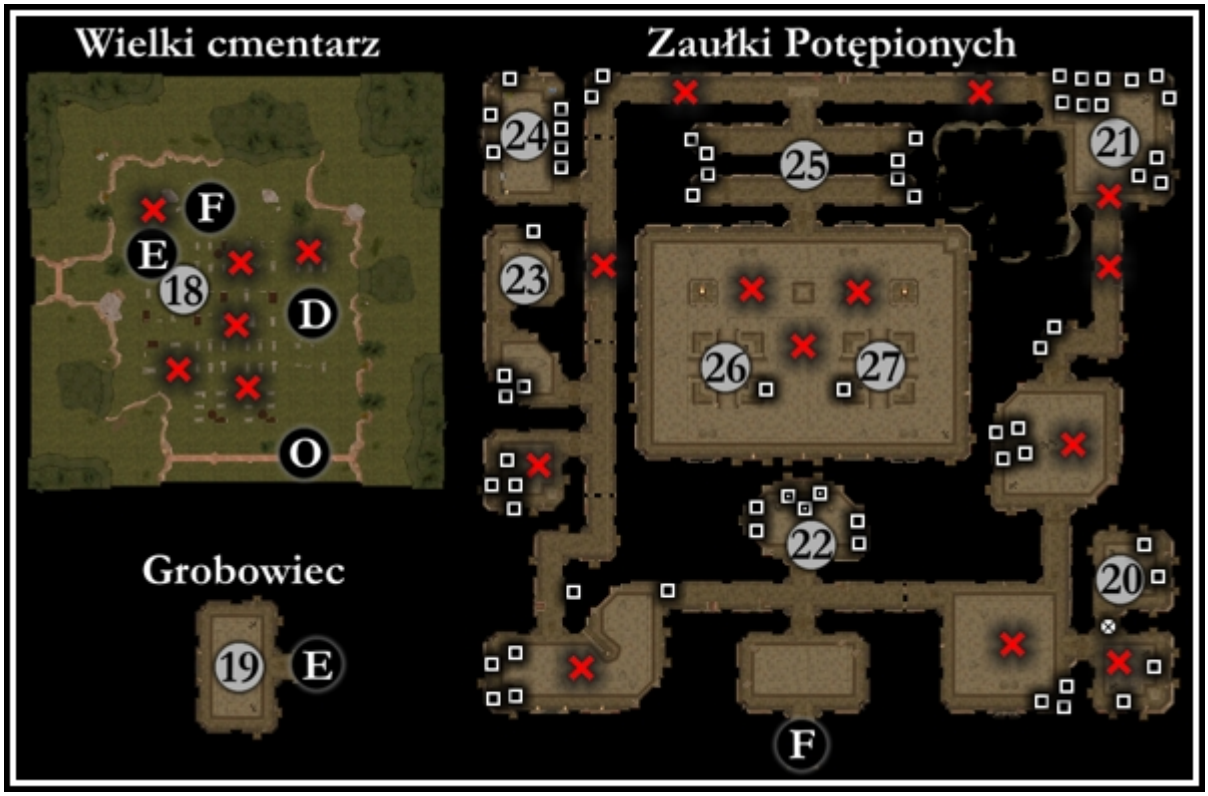
Żebracze Gniazdo: Chłopaki z Wybrzeża Mieczy (1/3)

Dom Krestela znajduje się w **„M”** na mapie **Żebraczego Gniazda**. Pokonaj wrogów na parterze, wejdź na górę i pogadaj z **Krestelem**. Dostaniesz nowe zadanie.

Żebracze Gniazdo: Zaginiony Strażnik (2/2)

Żebracze Gniazdo: Chłopaki z Wybrzeża Mieczy (2/3)

Odwiedź **Skład** w **„N”** (na mapie **Żebraczego Gniazda**). W środku pokonaj wrogów i przeszukaj tę lokację, a następnie schodami w **„B”** zejdź na niższy poziom **Składu**. Tam zrób to samo, aż dojdziesz do **„13”**. Pokonaj **Chłopaka z Wybrzeża Mieczy** (rzuca zaklęcia), przeszukaj pokój, zapisz grę, a następnie zabij również **Drawla** w **„14”** (nieco trudniejszy przeciwnik, uważaj by nie zaraził cię chorobą). Wreszcie, pogadaj z **Waltersem** w **„15”** i każ mu opuścić to miejsce – dostaniesz 50 PD. Następnie zejdź do **Krypt** i uważając na pułapki i przeciwników, dojdź do dźwigni w **„16”**, którą przesuń. Potem udaj się do **„17”**, gdzie zapisz grę przed pokonaniem **Obrzmiałego monstrualnego pająka**. Przeszukaj kokony i skorzystaj ze schodów w **„D”**, by dostać się na **Wielki Cmentarz**.



Świątynia Tyra: Grobowiec Nevera (3/5)

Na dobry początek oczyść **Wielki Cmentarz** ze wszystkich zombie. Potem otwórz skrzynię w **„18”** i przeczytaj **Notatkę**. Jeśli nie potrafisz znaleźć rozwiązania, to włóż do skrzyni **Tarczę ceremonialną**, a drzwi do **Grobowca** w **„E”** staną otworem. Zapisz grę i ruszaj na dół – pokonaj mumię w **„19”**, rozbrój pułapkę na sarkofagu i zabierz **Prastare Kroniki Hauletha Nevera**.

Żebracze Gniazdo: Zaginiony Brat (2/2)

Po dotarciu na **Wielki Cmentarz** zejdź do **Zaułków Potępionych** w **„F”** i idź na wschód, do **„20”**. Uważając na pułapki i przeciwników, przeszukując co się da, znajdziesz ciało **Torina** – a przy nim **Pierścień Torina** i **Prastary Klucz** (otwiera główną bramę na cmentarz). Jeśli zaniesiesz pierścień **Jemanie’owi** (dom w **„K”**), co możesz to zrobić teraz lub później, to dostaniesz 100 PD i 100 złota.

Żebracze Gniazdo: Plaga Nieumarłych (2/2)

Żebracze Gniazdo: Chłopaki z Wybrzeża Mieczy (3/3)

Żebracze Gniazdo: Dziwna Sekta (3/3)

Dalej te trzy zadania wykonasz razem. Zacznij penetrować zaułki – w **„21”** pokonasz **Władcę Zombie**, w **„22”** mumię (uważaj na pułapki, gdy będziesz przeszukiwał skrzynie), w **„23”** uwolnisz **Jareda**, z którym możesz pogadać (w skrzyni znajduje się księga **W służbie Cyrica**), a w **„24”** znajdziesz **Prastary Klucz**, **Wymiętą Wiadomość** i **Dziennik Gulnan**. W **„25”** są cztery korytarze, a w każdy z nich czeka do pokonania **Animowana Zbroja** (sarkofag i skrzynia w każdym korytarzu są warte uwagi). Zapisz grę i przygotuj się do pokonania przeciwnika. Przede wszystkim musisz zniszczyć ołtarz w **„26”**, za co dostaniesz 200 PD. Dzięki temu nieumarli przestaną przybywać. Teraz czeka cię **Yuan-Ti** do pokonania – **Gulnan**. Ma mocne czary, więc uważaj, irytująca jest jej osłona przed zaklęciami (spróbuj przenieść się do świątyni i wrócić – osłony powinno nie być). Używaj wojowników, a w końcu ją pokonasz – zabierz **Serce Yuan-Ti**, a dostaniesz 200 PD. Możesz też wziąć nagrodę od **Harbena** w **Gospodzie pod Lśniącym Wężem** w **„J”** – 500 złota i **Amulet Naturalnego Pancerza +2** (jeśli masz wysoką charyzmę), 500 złota (jeśli masz średnią) i 200 plus miecz (jeśli masz niską). Idź do **Domu Sprawiedliwości** i pogadaj z **Aribeth**, otrzymasz albo 500 złota albo 10 punktów dobrego charakteru. Skorzystaj z bramy w **„J”** (pierwsza mapa **Centrum Miasta**), by udać się do **Czarnystawu**.

Czarnystaw

Zanim dostaniesz się do głównej lokacji, będziesz musiał pokonać **Ziemię Niczyją**. Zaczynasz w **„A”**, natomiast w **„B”**, **„C”**, **„D”** i **„E”** są domy niezwiązane z żadnymi zadaniami, które można przeszukać (praktycznie w każdym są jacyś wrogowie – uważaj więc). Gdy już wykonasz wszystkie zadania tutaj, skieruj kroki do **„H”**, aby dostać się do Barykad. Tam porozmawiaj z **Kapitanem Hexem** w **„5”**, po czym skorzystaj z bramy w **„I”**, by przenieść się do **Czarnystawu**.

Kłopoty na Ziemi Niczyjej (1/1)

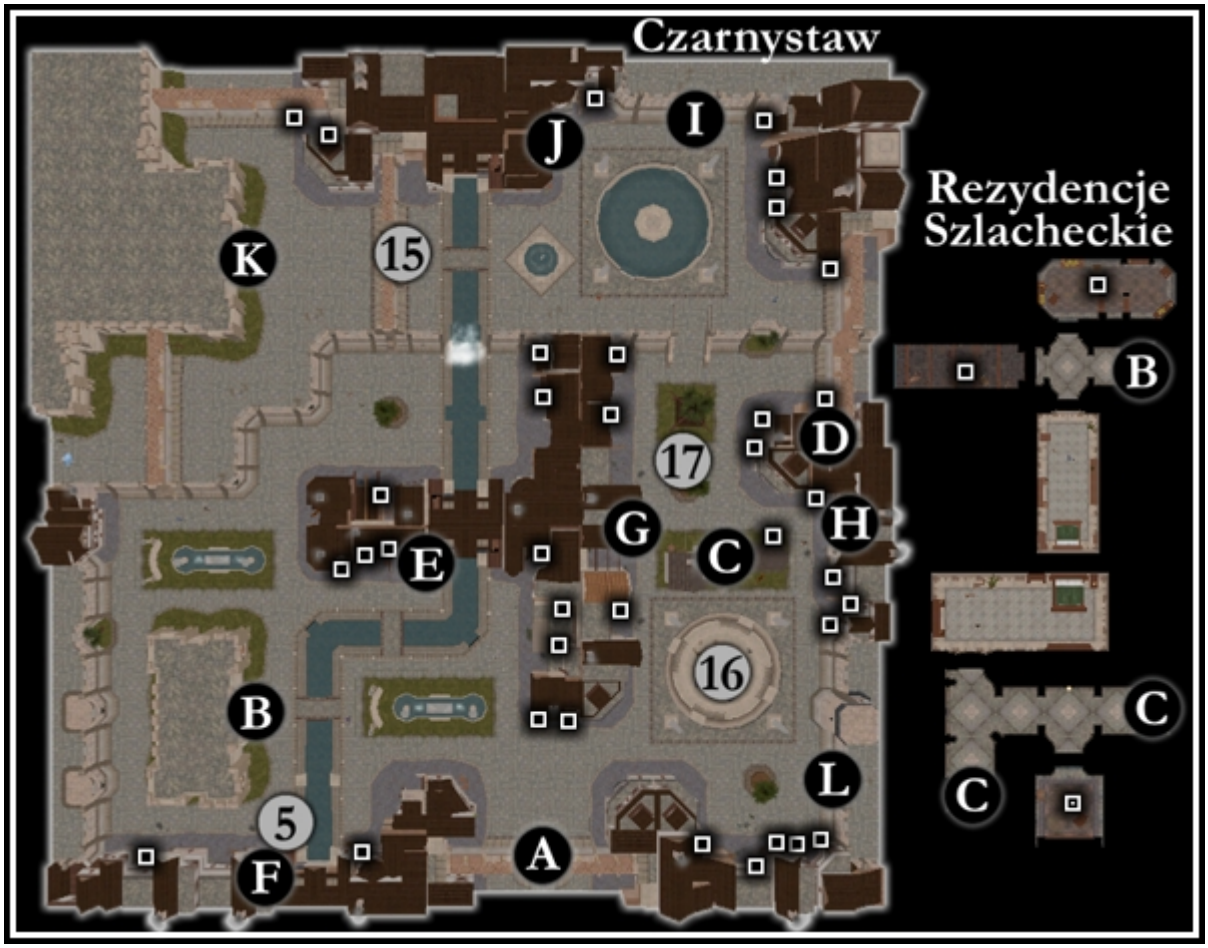
Porozmawiaj z **Cendranem** w **„1”** i zaoferuj swą pomoc. Następnie udaj się do **„F”**, zapisz grę i wejdź do środka. Tam w **„2”** będzie **Loxar** i jego wierny pies – zabij obu, przeszukaj ten dom i ciało przeciwnika, a znajdziesz **Głowę Loxara** i **Adamant**. Wracaj do **Cendrana** i pogadaj z nim – zadanie zostanie wykonane, a nagrodą będzie 100 PD.

Pogłoski o działalności kultu (1/1)

W **„4”** zaatakuje cię kolejna grupa zbirów. Pokonaj ich i przeszukaj ich ciała, znajdziesz kolejny **Anonimowy List**. Gdy go oddasz **Fenthickowi**, dostaniesz 50 PD i od 300 do 350 złota (możesz oddać notkę teraz lub później oczywiście).

Opowieść Grimgnawa (1/1)

Odwiedź dom w **„G”**, pokonaj przeciwników i zabierz z komody w **„3” Srebrny Pierścień**. Oddaj go **Grimgnawowi**, a dostaniesz 100 PD i **Amulet Długiej Śmierci +1**.



W **Czarnystawie** są tylko dwie lokacje nie związane z zadaniami i są to **Rezydencje Szlacheckie** w **„B”** i **„C”**, które można oczywiście przeszukać (uwaga na pułapkę w tej pierwszej). Od szlachciców można wyłudzić pieniądze. Zaczynasz w **„A”**. Zaczniemy od zadań pobocznych.

Skrytowieża: Członkostwo (4/5)

Idź do **„D”** i otwórz kluczem drzwi (o ile go posiadasz). W środku zabij **Mefita Powietrza** i zabierz **Kłębek Mgły**.

Czarnystaw: Arena Pojedynków (2/2)

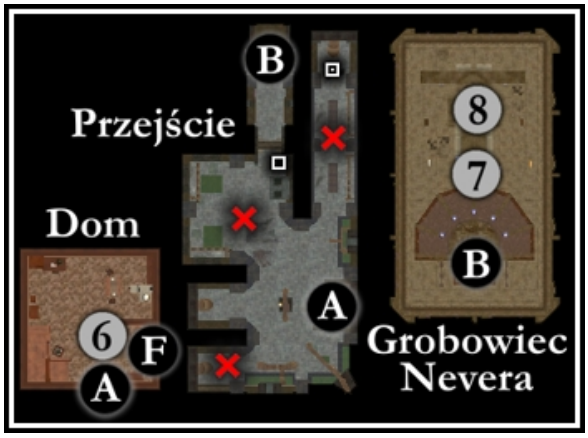
Jeśli grasz zgodnie z poradnikiem i posiadasz **Przepustkę do Klubu Pojedynków**, to udaj się do **Karczmy pod Pustą Ławą** w **„E”**. Tam porozmawiaj z **Oberżystą** w **„1”** o pojedynkach, a dostaniesz **Klucz do Klubu Pojedynków** i będziesz mógł zejść na dół schodami w **„A”**. Porozmawiaj z **Kelisai** w **„2”**, a następnie zapisz grę i zacznij walczyć. Musisz wygrać trzy walki, po czym porozmawiaj ponownie z **Kelisai**, że walka musi być uczciwa. Jeśli ją przekonasz, to i na ciebie, i na **Klaudiusza** rzuci Rozproszenie Magii przed walką. Po pokonaniu **Klaudiusza** i jego dwóch panter otrzymasz **Nagrodę za Wygranie Zawodów**, 200 PD i karczmę na własność. Co tydzień możesz odbierać pieniądze od oberżysty, lecz nie licz na wielkie sumy. Nie wychodź jeszcze z karczmy.

Czarnystaw: Na ratunek Samuela (1/2)

Pogadaj z **Thurinem** stojącym w **„4”**, zgódź się pomóc i targuj się o zaliczkę 100 złota. Na razie to wszystko, co możesz zrobić z tym zadaniem.

Świątynia Tyra: Grobowiec Nevera (4/5)

Odnajdź małą dziewczynkę na mapie **Czarnystawu** – **Punkin** w **„5”** – i porozmawiaj z nią. Postaraj się w jakiś sposób dowiedzieć się, że coś jest pod jej domem. Wejdź do środka (**„F”**) i pogadaj również z **Telmą** w **„6”**. Gdy już będziesz znał hasło (**Hauleth**), użyj biblioteczki w **„A”** by dostać się do **Przejścia**. Na dole rozpraw się z przeciwnikami, przeszukaj skrzynie uważając na pułapki, a do jednej włóż **Strzałę Ceremonialną** (do tej, w której znajdziesz **Notatkę**). Dzięki temu będziesz mógł zejść do **Grobowca Nevera** w **„B”**, jednak uważaj – na dole będziesz musiał pokonać cztery **Miecze** w **„7”**, które razem mogą nastręczyć kłopotów. Gdy je pokonasz, zabierz z sarkofagu w **„8”** **Zardzewiałą Zbroję Hauletha**.



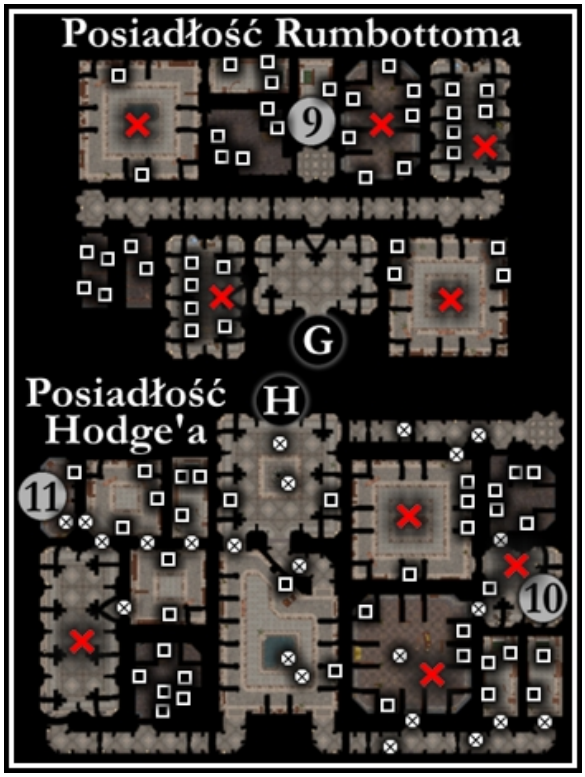
Księżycowa Maska: Kradzież dzieł sztuki (2/3)

Księżycowa Maska: Urna dla Ofali (1/1)

Księżycowa Maska: Portret dla Ofali (1/1)

Te trzy zadania wykonasz razem, przy czym dwa ostatnie są po prostu częściami głównego. Twoim zadaniem jest kradzież dzieł sztuki. Na początku odwiedź **Posiadłość Rumbottoma** w **„G”**. Pokonuj strażników i przeszukuj pokoje, aż w końcu dotrzesz do **„9”**, do **Thomasa Rumbottoma**. Pogadaj z nim ostro, a zgodzi się oddać portret. **Portret sir Reginalda Rumbottoma III** i **Włócznię +1** znajdziesz w skrzynce obok właściciela. Wracaj na ulice.

Teraz wstąp do **Posiadłości Hodge’a** w **„H”**. Musisz uważać, bo choć przeciwników jest mniej, to w tym kompleksie aż roi się od pułapek – są w podłodze i w większości drzwi. Jedyna postać, która cię nie zaatakuje, to kucharz w **„10”**. Uważając na pułapki i wrogów, i przeszukując wszystko co się da, dotrzesz w końcu do **„11”**, gdzie znajdziesz **Pozłacaną Urnę**. Wykonasz tym samym drugie zadanie.



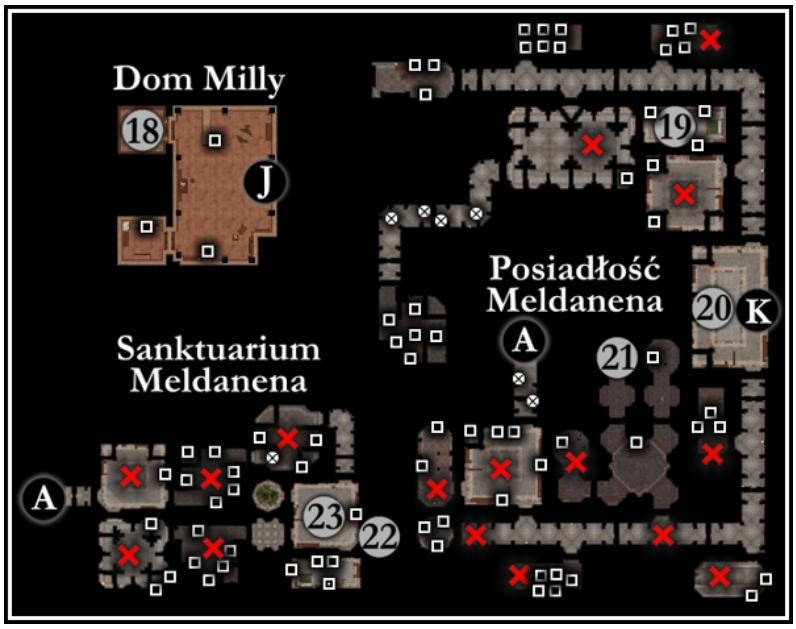
Wielkie Drzewo: Na ratunek zwierzętom (2/2)

Idź do **Zoo** w **„I”**. Po wejściu do środka udaj się w prawo, na razie nie możesz pomóc zwierzakom. Zacznij przeszukiwać pokoje i pokonywać przeciwników, w tym **Montgomery'ego „Sokole Oko” Weathersona** w **„13”** i **Nadzorcę Zagród** w **„12”**. W pokoju, w którym jest nadzorca, znajduje się także dźwignia otwierająca klatki ze zwierzętami. Wejdź do **Gaju** w **„A”** i użyj na drzewie w **„14”** zwoju, który dostałeś od druida **Nyatara**, a następnie wracaj do zoo i po kolei rozkaż zwierzakom udanie się do nowopowstałego portalu (niedźwiedź, lew, pantera, wilk). Możesz teraz lub później wrócić do **Nyatara** po odbiór nagrody – będzie to 400 złota i 200 PD, a do tego targować się jeszcze możesz o **Żelazne Drzewo**.

Czarnystaw: Niepokoje (1/2)

Aby dostać to zadanie, porozmawiaj z podżegaczką **Formosą** stojącą w **„16”** na mapie dzielnicy. Na razie nic więcej nie możesz zrobić.

Czarnystaw: Wejście do Posiadłości Meldanena (1/1)



To jasne, że musisz dostać się do posiadłości czarownika, a są na to dwa sposoby – i można wykonać oba. Na początku idź do **Orreana** stojącego w **„15”** i porozmawiaj z nim odpowiednio, a wpuści cię. Nie wchodź jednak do posiadłości, tylko odnajdź **Milly** zamiatającą w **„17”** i porozmawiaj z nią. Dostaniesz **Klucz Milly** – udaj się do jej domu w **„J”**. Będąc w domu skorzystaj z portalu w **„18”**, by przenieść się do **„19”** w **Posiadłości Meldanena**. Z pokoju, w którym się znajdziesz, zabierz **Klucz do zachodniego skrzydła posiadłości Meldanena**. Przeszukuj wszystko, uważaj na pułapki i przeciwników, pogadaj także z lokajem w **„20”**.

Czarnystaw: Na ratunek Samuela (2/2)

Idź do więzienia przed **„21”**, zabierz ze skrzynki **Klucz więzienny Meldanena** i otwórz celę **Samuela** w **„21”**. Uwolnij go. Gdy potem porozmawiasz z **Thorinem** w **Karczmie pod Pustą Ławą,** dostaniesz 125 PD i od 300 do 375 złota.

Czarnystaw: Napięta Sytuacja (1/1)

Czarnystaw: Zabicie Formosy (1/1)

Na początku zejdź schodami w **„A”** (mapa na poprzedniej stronie) do **Sanktuarium Meldanena**, rozbrajając wcześniej dwie pułapki. Na dole idź na wschód, zabijając przeciwników, uważając na pułapki i zbierając co się da. Porozmawiaj z **Driadą** w **„22”**, po chwili pojawi się **Meldanen** w **„23”** i stanie z tobą do walki. Najważniejsze to zaatakować go na tyle szybko, by nie zdążył rzucić na siebie zaklęć ochronnych. Po chwili się podda – teraz masz naprawdę sporo wyjść z sytuacji.

Przede wszystkim musisz zdobyć **Klucz Meldanena** otwierający **Magazyn Meldanena** w **„L”**, który możesz oczywiście przeszukać. Do tego możesz wyłudzić 500 złota, a także **Srebrny ząb Meldanena**, który będzie dowodem na jego zabicie (a to zleciła ci **Formosa**) – za ząb dostaniesz od niej 500 złota, za klucz do magazynu – **Amulet Mądrości +1** (plus możliwość targowania się o 250 złota).

Jeśli interesuje cię przede wszystkim zysk, to klucz daj **Formosie**, zabierz nagrodę, potem ją zabij, odbierz 500 złota od **Meldanena**, a następnie i jego zabij, a potem zabierz jego przedmioty. Porozmawiaj następnie z **Driadą**, uwolnij ją (200 PD), a da ci **Lok włosów Driady**. Jeszcze nie opuszczaj posiadłości.

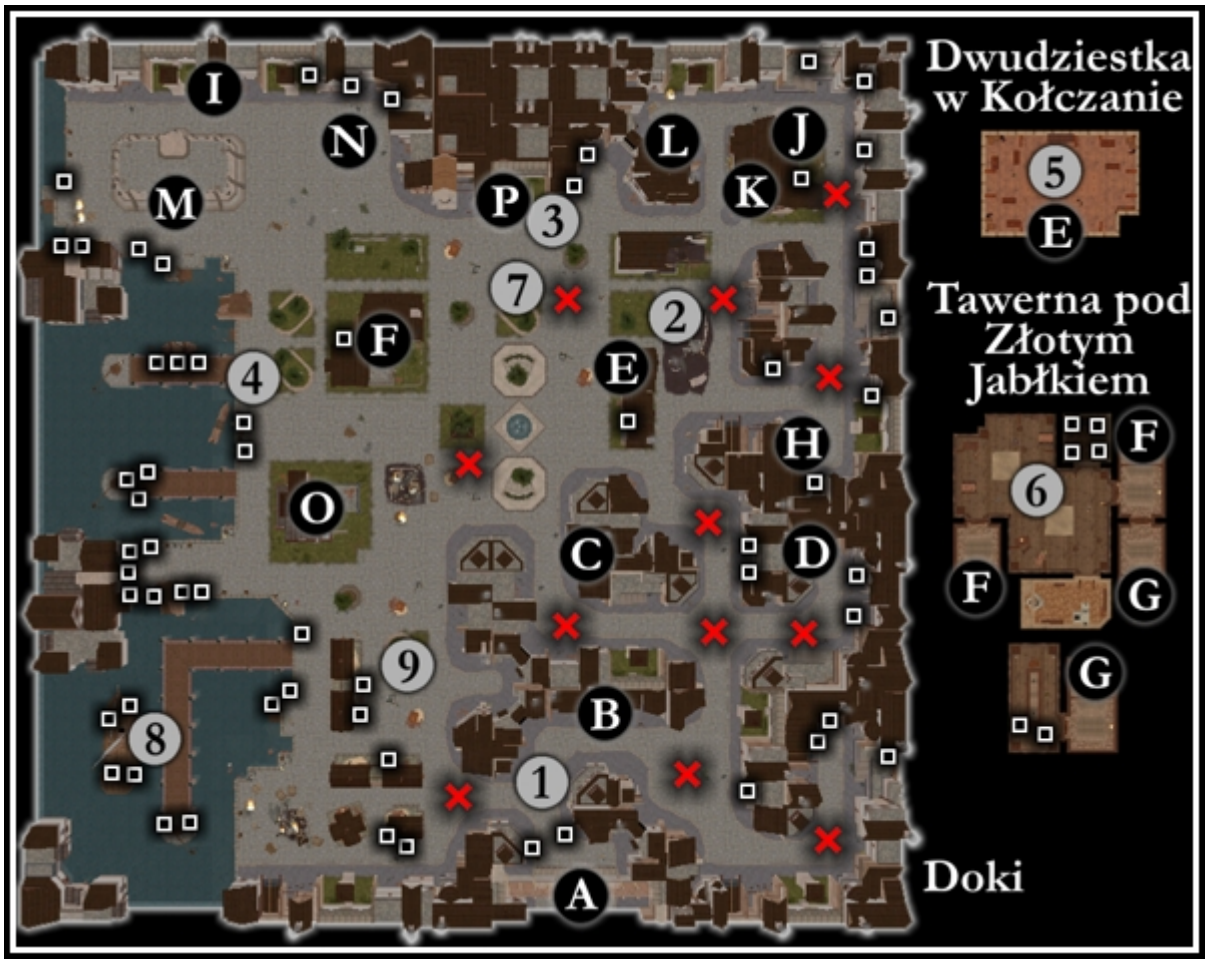
Opowieść Linu (1/1)

W pokoju, w którym walczyłeś, w jednej z szafek znajdziesz **Srebrny Kielich Sehanine**. Jeśli dasz go **Linu**, to dostaniesz 100 PD i **Wisiorek Elfa +1**.

Czarnystaw: Niepokoje (2/2)

Jeśli zdobyłeś **Lok włosów Driady**, to pędź do **Aribeth** i wręcz go jej. Dostaniesz 150 PD i albo 500 złota, albo 10 punktów dobrego charakteru. Następnie skorzystaj z bramy **„I”** na mapie **Centrum Miasta**, aby znaleźć się w ostatniej dzielnicy – w **Dokach**.

Doki



Tutaj we wschodniej części dzielnicy będziesz walczył z piratami (zachodnia jest raczej spokojna). Nie zapominaj zabierać **Monet Przemytników**, które będziesz znajdował przy ciałach przeciwników. Prócz zadań jest tu kilka ciekawostek, które opiszemy tutaj. Zaczynasz w **„A”**. W **„1”** znajduje się **Neibor**, porozmawiaj z nim – możesz uzyskać kilka ciekawych informacji. W **„B”**, **„C”** i **„D”** są domostwa, które możesz przeszukać. W **„2”** jest **Jace**, który spalił swój dom i zwłoki zmarłej rodziny (lecz możesz jeszcze wyłudzić od niego złoto i koszulę), w **„3”** **Festiliard** (służy odpłatnie informacjami), a w **„4”** **Hoff** (jeśli posiadasz **Broszę Tamory**, to możesz zabić, odgonić **Hoffa** lub wziąć od niego złoto – później, gdy porozmawiasz z **Tamorą**, dostaniesz 50 PD). Możesz też odwiedzić sklep **Dwudziestkę w Kołczanie** w **„E”**, u handlarza w **„5”** możesz kupić m.in. **Monety Przemytników**. Zajrzyj też do **Tawerny pod Złotym Jabłkiem**, jeśli pogadasz z **Gildą** w **„6”**, to uzyskasz parę użytecznych informacji.

Pogłoski o zamiarach zdrady (1/1)

Idź do punktu **„7”** i przygotuj się na walkę. Po pokonaniu napastników zabierz z ciała jednego z nich **Anonimy list**, który oczywiście przekaż **Fenthickowi**. Nagroda to 50 PD i od 300 do 350 złota.

Opowieść Daelana (1/1)

Udaj się do **„8”**, pokonaj **Krwawego Pirata**, zabierz mu ubranie (przyda się później), a następnie przeszukaj statek. Powinieneś znaleźć m.in. **Broszę**. Jeśli dasz ją **Daelanowi**, otrzymasz w nagrodę 100 PD i **Amulet Plemienia Czerwonego Tygrysa +1**.

Skrytowieża: Członkostwo (5/5)

Udaj się do Laboratorium Sztuk Mistycznych w **„H”**. Tam pokonaj **Mefita wody** i zabierz **Butelkę Wody**.

To ostatni przedmiot, więc możesz udać się do **Eltoory** i dać jej cztery zdobyte przedmioty, za co dostaniesz 300 PD. To jednak nie wszystko – upewnij się, że masz jakichś towarzyszy (najemnicy, chowańce, zwierzęta itp.) i zgódź się, by **Eltoora** przeniosła cię do komnaty, w której przejdziesz próbę. Musisz zabrać ze stolika cztery różdżki, a następnie użyć ich na **Minogonie** w następującej kolejności: ziemia, woda, powietrze, ogień. Po pokonaniu przeciwnika dostaniesz **Gwiaździsty Płaszcz**, 300 PD, możliwość kupna lepszego sprzętu magicznego, a zadanie dobiegnie końca.

Księżycowa Maska: Kradzież dzieł sztuki (3/3)

Księżycowa Maska: Statuetka dla Ofali (1/1)

Czas na zakończenie złodziejskiego zadania. Idź do **Posiadłości Androda** w **„I”** i zacznij oczyszczać ją z przedmiotów i przeciwników. Są tu tylko dwie pułapki, więc nie powinieneś mieć problemu. W końcu dotrzesz do **„10”**, gdzie jest **Androd** – porozmawiaj z nim, a potem zabierz z szafki **Sierp +1**, **Klucz Androda** i **Obsceniczną Statuetkę**.

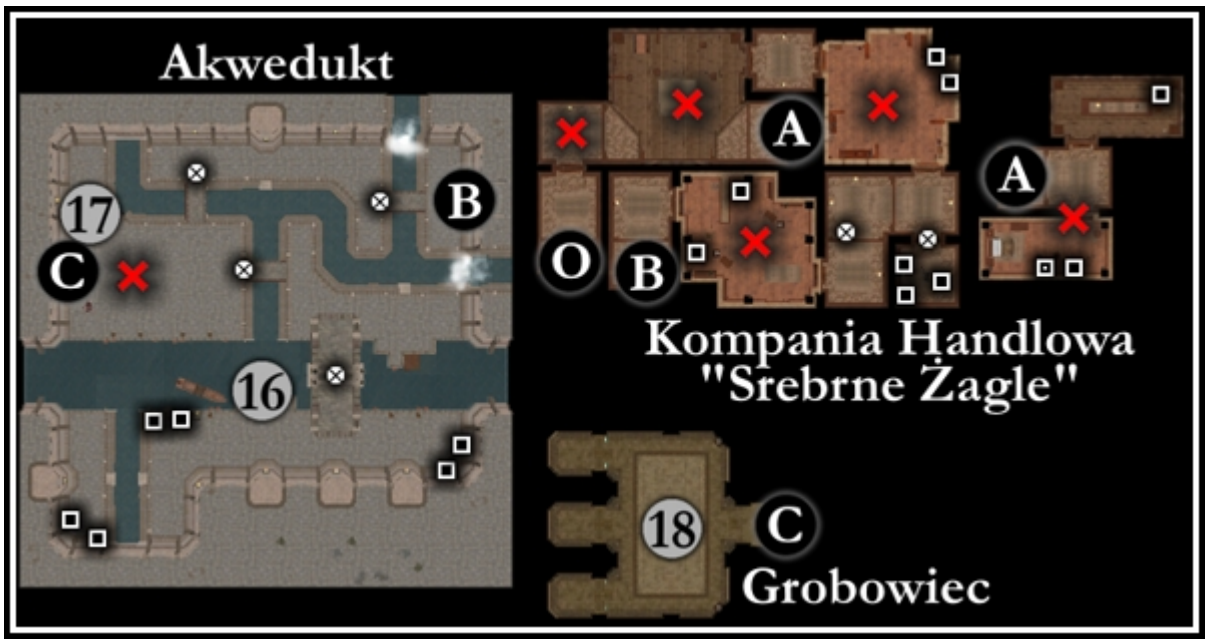
Wracaj do **Ofali**. Za wręczenie jej wszystkich ukradzionych przedmiotów otrzymasz po 125 PD za każdy plus 250 PD na koniec, a do tego 400 złota (możesz też targować się o **Diament**).

Doki: Kłopoty w dzielnicy (1/2)

Doki: Amulet Mastersona (1/2)

Te dwa zadania będziesz wykonywać razem. Na początku porozmawiaj z **Kapitanem Sorenem** obok bramy, by dostać pierwsze zadanie, następnie z **Mastersonem** stojącym w **„9”** (na mapie dzielnicy), by otrzymać drugie. Zacznij od przeszukania domów w **„J”** i **„K”** – w tym pierwszym co prawda nie będzie nic bezpośrednio związanego z zadaniem, lecz przyda się przeszukanie tej lokacji (uważaj tylko na pułapki). Potem odwiedź **Dom** w **„K”**, pokonaj przeciwników i schodami w **„A”** (na mapce obok) wejdź na piętro. Tam pokonaj wrogów, rozbrój pułapki i zabierz ze skrzyni w **„11” Rozkazy od Callika**, dwie **Monety Przemytników** i **Klucz do tawerny**. Jeśli zdobyłeś klucz, to nie musisz zdobywać przebrania Krwawego Pirata (patrz do punktu **„8”**). Tak czy inaczej – skieruj kroki do **Zapuszczonej Tawerny** w **„P”** na mapie dzielnicy.

W środku od Licytatora w **„12”** za **Monety Przemytników** będziesz mógł kupić różne przedmioty, a także sprawdzić, kto ma mocniejszą głowę, jeśli zagadasz półorka **Jaleka**. W **„13”** znajduje się **Szef kuchni**, którego musisz przekonać, że hasło jest niepotrzebne (chyba, że je znasz). Możesz też porozmawiać z **Uffnogiem** na piętrze, w **„14”** (przeszukaj także piętro, prowadzą na nie schody w **„A”**). Zejdź do **„B”**, by dostać się do **Kryjówki Krwawych Piratów**. Tam przeszukaj wszystko, pokonaj wszystkich, aż dojdziesz do **„C”** i zejdziesz na niższy poziom. Uwolnij **Dara'Nei** z rąk piratów, pogadaj z nią, a da ci **Medalion Dara'Nei**. Przy ciele jednego z piratów znajdziesz także **Polecenia od Callika**. Skorzystaj z drzwi w **„L”**, by dostać się do **Doków**.



Świątynia Tyra: Grobowiec Nevera (5/5)

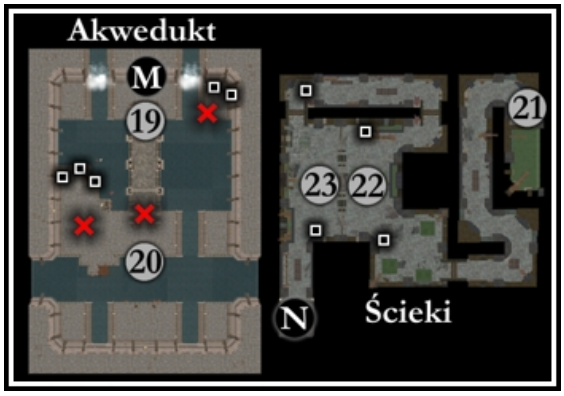
Księżycowa Maska: Nikczemna propozycja (2/2)

Czas na zakończenie kolejnego zadania pobocznego. W tym celu udaj się do **„O”**, do **Kompanii Handlowej „Srebrne Żagle”**. W środku pokonaj przeciwników i przeszukaj wszystko (również piętro, do którego prowadzą schody w **„A”**), uważając oczywiście cały czas na pułapki. W końcu trafisz do schodów w **„B”**, które zaprowadzą cię do **Akweduktu**. Tutaj przewoźnik w **„16”** mógłby cię zabrać do ścieków, lecz na razie nie korzystaj z jego usług. Zamiast tego pokonaj przeciwników i ze skrzyni w **„17”** zabierz Notatkę, a włóż **Miecz ceremonialny**. Wejdź do **„C”**, do **Grobowca**. Pokonaj cienie

i ghule i zabierz **Prastary Symbol Thyra**. To ostatni z poszukiwanych przedmiotów, czas więc na podsumowanie zadania. Przenieś się do **Centrum Miasta**.

Artefakty możesz oddać albo **Gillesowi** (co będzie złym uczynkiem), albo **Oleffowi** (co będzie dobre). Ten pierwszy zapłaci za każdego z nich po 600 złota. Jeśli oddasz mu wszystkie, dostaniesz dodatkowe 600 złota i możesz targować się o **Morgensztern +1**. **Oleff** za każdy przedmiot zaproponuje 200 złota i trzy punkty dobrego charakteru, a po oddaniu mu wszystkich – **Amulet Silnej Woli +3** i możliwość targowania się o **Adamant**. W obu przypadkach oba zadania będą wykonane, a ty dostaniesz 200 PD.

To jednak nie koniec. Najlepiej oddaj przedmioty **Oleffowi**, a potem porozmawiaj z **Gillesem** i zmuś go do oddania **Gęsiego Pióra Jacoba**, za co dostaniesz od **Oleffa** 500 złota.



Doki: Kłopoty w dzielnicy (2/2)

Doki: Amulet Mastersona (2/2)

Na mapie **Doków** skieruj kroki do **„M”**, do **Akweduktów**. Ponieważ znasz instrukcję, możesz otworzyć bramę w **„19”**. Pokonaj przeciwników i skorzystaj z pomocy przewoźnika, który zabierze cię do **Ścieków** – do **„21”**. Tam pokonaj **Callika** w **„22”** i zabierz z jego ciała **Amulet Rodziny Masterson**. Potem porozmawiaj z **Vengaulem** w **„23”** (ucieknie – nic nie możesz na to poradzić) i zabierz ze skrzynki **Pióro Kuroliszka**. Dostaniesz za to 200 PD.

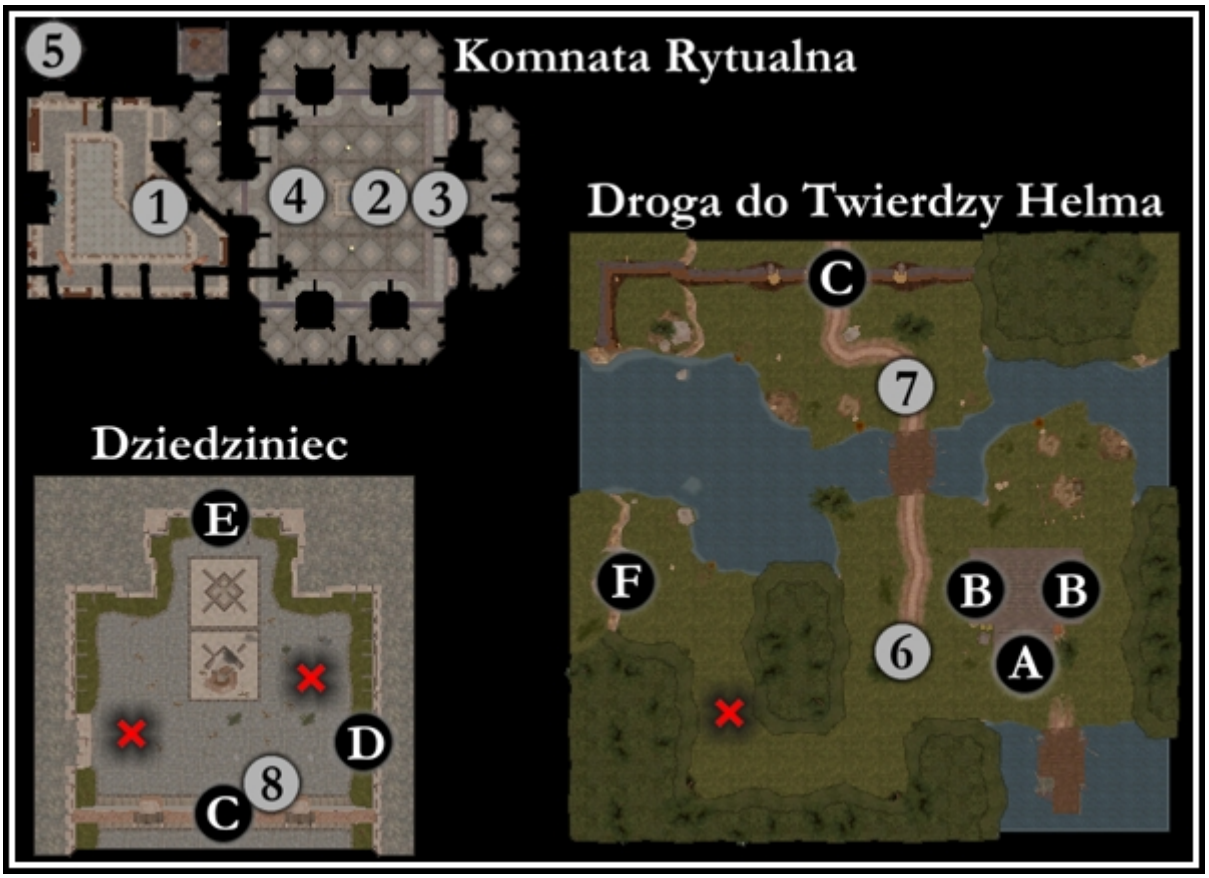
Zanim je oddasz **Aribeth** (za co dostaniesz 150 PD i albo 500 złota albo 10 punktów dobrego charakteru), odszukaj rodzinę **Masterson** i porozmawiaj z nimi. Dostaniesz 100 PD, 400 – 500 złota, **Długi Miecz +1**, a na koniec możesz nawet przywłaszczyć sobie amulet (wszystko zależy od tego, jak potoczy się rozmowa i jakie masz zdolności do przekonywania lub zastraszania). Potem udaj się do **Aribeth** i wręcz jej **Pióro Kuroliszka**.

Wyjąca Śmierć i stworzenia z Waterdeep (2/2)

Aby wykonać to zadanie, musisz dostarczyć Aribeth cztery przedmioty – co już zapewne zrobiłeś: **Mózg Pożeracza**, **Serce Yuan-Ti**, **Lok Włosów Driady** i **Pióro Kuroliszka**. Gdy to zrobisz, przeniesiesz się do następnego rozdziału.

Rozdział I – Finał

Twierdza Helma

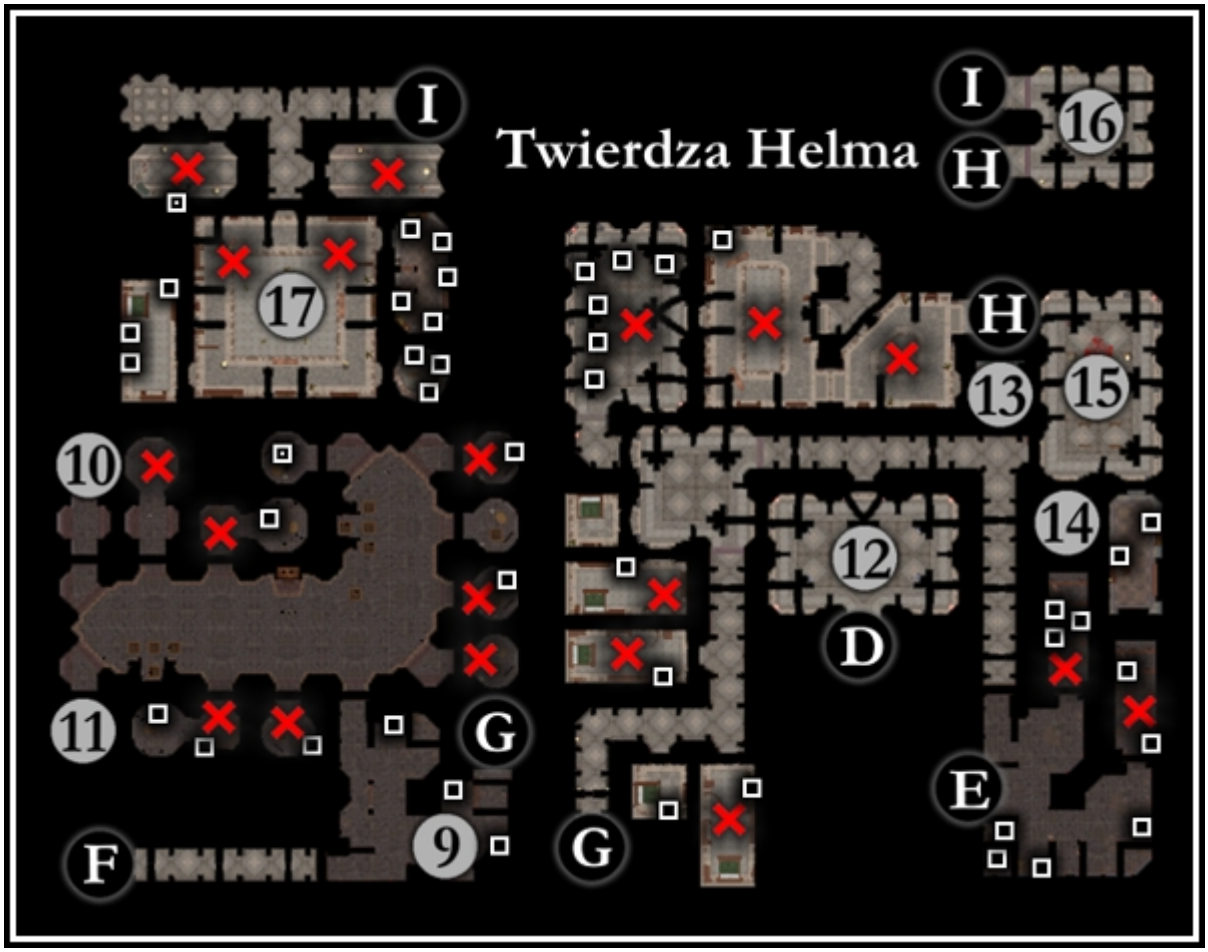


Lekarstwo: Nareszcie! (1/1)

Rozpoczynasz w **„1”**, w **Komnacie Rytualnej**, porozmawiaj z **Sędzią Oleffem** w **„2”**, a dostaniesz to zadanie. Potem musisz po prostu po kolei porozmawiać z **Fenthickiem** i **Destherem** w **„3”**, **Lordem Nasherem** w **„4”** i **Aribeth** w **„4”**. Po skończonym rytuale skorzystaj z teleportu, który powstał, by znaleźć się w **„6”** (jeśli zginiesz, zostaniesz przeniesiony do **Sergola** w **„5”**).

Grzechy Zdrajcy (1/2)

Pojawisz się w **„6”** po wskoczeniu do teleportu. Porozmawiaj z **Breganem** stojącym obok. Możesz przeszukać jego dom w **„A”** i stodołę w **„B”**, idź na północ i porozmawiaj z dziwną zjawą w **„7”**. Idź do **„C”**, na **Dziedziniec**. Tam najpierw pokonaj przeciwników, a następnie zabierz ze zwłok z **„8”** **Klejnot z wizerunkiem**. **„D”** i **„E”** prowadzą do twierdzy, ale dostaniesz się tam inną drogą – wracaj do **Drogi do Twierdzy Helma** i idź do **„F”**, a znajdziesz się w środku twierdzy.



Na początek zabij **Jinkiesa**, potem idź do **„9”**. Mały chłopiec, **Johnny**, jest handlarzem. Przeszukaj cele, pokonaj przeciwników, W **„10”** będzie **Vari Ostrze**, który zawiadomi przeciwników, jeśli go wypuścisz. **Dumala** w **„11”** możesz wypuścić, nie jest wrogiem. Gdy już wszystko przeszukasz, skorzystaj ze schodów w **„G”**, by wejść na pierwszy poziom twierdzy. Tam to samo – przeszukaj wszystko i pokonaj przeciwników, w międzyczasie wykonasz zadanie poboczne. Możesz też wcześniej, za pomocą znalezionego klejnotu, uruchomić **Animowane Zbroje** w **„12”**, które staną po twojej stronie.

Diabelski pakt (1/1)

Zabierz **Księgę Helma** z **„13”** i **Czarny Grimuar** z **„14”**, a potem idź do **„15”**. Możesz uwolnić demona, jeśli masz zły charakter. Dostaniesz 225 PD i jedną z nagród: podniesienie współczynników (nie polecamy), informacje (też raczej średnio), **Płaszcz Ruchu** lub **Ascoriański Podwójny Topór**. Lepiej jednak zniszczyć demona, za co otrzymasz 375 PD i przywołać **Strażnika Helma** (kolejne 375 PD), a potem wybrać nagrodę: podniesienie współczynników, informacje, **Królewski Łuk Elfów** lub **Pierścień Odporności na Żywioły**. Tak czy inaczej, zadanie dobiegnie końca.

Grzechy Zdrajcy (2/2)

Idź do schodów w **„H”**, porozmawiaj z **Fenthickiem** w **„16”**, a potem skorzystaj ze schodów w **„I”**, by dostać się na piętro. Przeszukaj co możesz, zabij przeciwników i zapisz grę – podczas walki nie będziesz mógł uciec do świątyni, więc jeśli zginiesz, to na dobre. Dlatego właśnie należy być ostrożnym, radzimy również uważać na najemnika (jeśli łatwo ginie i nie możesz sobie poradzić, to zostaw najemnika przed główną salą. Idź do **„17”**. Niech twoi towarzysze zajmą się przeciwnikami, a ty niszcz po kolei **Stwory Rytuału**, dopiero wtedy będziesz mógł pokonać **Desthera**. Gdy się podda, nie zabieraj go jeszcze – najpierw przeszukaj okoliczne pokoje. Dopiero potem wyrusz ze zdrajcą do **Neverwinter**.

Rozdział II

Port Llast

Poszukiwanie sekty (1/2)

Zaczynasz w **„1”**, w **Koszarach Kendraka**. Porozmawiaj z **Laraną**, a następnie wyjdź z pokoju. Najpierw czeka cię rozmowa z **Aribeth**, po której dostaniesz to zadanie, lecz w trakcie rozmowy możesz rozpocząć kolejne (patrz niżej). Tak czy inaczej po dodatkowe informacje skieruj się do **Aarina Genda** w **„2”**. Przeszukaj wszystko co możesz, dołącz jakiegoś najemnika, a następnie porozmawiaj z odpowiednimi postaciami, by otrzymać poniższe zadania. Możesz też pogadać z **Baraxem** w **„3”**. Po tym wyjdź na zewnątrz drzwiami w **„A”**.

Opowieść Aribeth (1/4)

Jest to zadanie, którego nie wykonasz od razu, lecz tu podamy wskazówki, jak to zrobić. Popytaj się, w jakim stanie jest **Aribeth**, potem powiedz że to smutne, użyj perswazji i stwierdź, że jest dla siebie zbyt surowa. Jeśli wszystko dobrze wykonałeś, to zadanie pojawi się w dzienniku, a także informacja, że dalszą opowieść usłyszysz wtedy, gdy zdobędziesz wyższy poziom doświadczenia. Teraz co poziom (albo co zdobytą informację) wracaj do **Aribeth**, zapisuj grę i rozpoczynaj rozmowę. Jeśli źle pokierujesz konwersacją, w dzienniku pojawi się informacja, że to zrobiłeś, także wgraj grę i próbuj ponownie. Gdy **Aribeth** zakończy swoją opowieść, dostaniesz od niej **Pierścień Aribeth**.

Opowieść Aarina (1/4)

Identycznie jest w przypadku **Aarina**. Zapytaj jak został arcymistrzem szpiegów, użyj perswazji i rozmawiaj do końca, a potem rozmawiaj po każdym powrocie z wykonanego zadania (zapewne wtedy będziesz miał wyższy poziom doświadczenia). Zwieńczeniem zadania jest otrzymanie od mistrza **Amuletu Aarina**, lecz masz szansę dostać go tylko wtedy, jeśli jesteś kobietą.

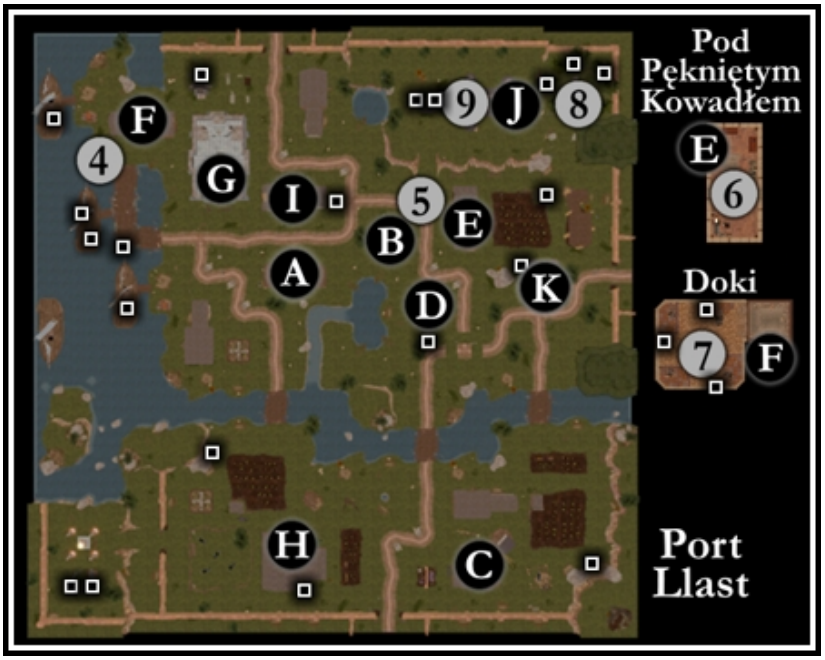
Port Llast: Łowcy nagród (1/6)

W jednym małych pokojów stoi **Kendrak**. Porozmawiaj z nim i zgódź się pomóc, a otrzymasz to zadanie. Na razie nie możesz zrobić nic więcej.

Północny Trakt: Żona Gerrola (1/3)

Tuż po wyjściu z **Koszar Kendraka** zaczepi cię **Syn farmera**. Zgódź się mu pomóc, a otrzymasz to zadanie. Tu również na razie nie możesz zrobić nic więcej.

gram.pl



Znajdziesz się w **„A”**. **„B”**, **„C”** i **„D”** to domy, które możesz przeszukać. **„4”** to miejsce, gdzie pewna postać handluje sprzętem złodziejskim, natomiast w **„5”** znajduje się **Shaldrissa Dothwinthyl**, która strasznie chce być poszukiwaczką przygód – a przez to możesz stracić kilka tysięcy sztuk złota. W **„E”** znajduje się sklep **Pod Pękniętym Kowadłem** (w **„6”** stoją **Haljal** i **Kowal**, pierwszy sprzedaje gorszy ekwipunek, drugi – lepszy). Idź też do **„F”**, do **Doków**. Ujrzysz kłótnię **Munga** i **Prlczewa**. Jeśli przekonasz tego pierwszego, to drugi da ci 250 złota (możesz się targować) i 100 PD.

Knieja Neverwinter: Duch Kniei (1/3)

Porozmawiaj z **Ballardem** w **„8”**, by otrzymać to zadanie. Na razie nie możesz zrobić nic więcej.

Port Llast: Łowcy wilkołaków (1/4)

Udaj się do teleportu w **„G”**, by przenieść się do **Świątyni Tyra**. Tam porozmawiaj z **Neurikiem** w **„10”**, aby dostać to zadanie. Otrzymasz cztery **Srebrne Amulety**. Możesz już wykonywać tę misję – wystarczy że udasz się do **„H”**, do **Domu Eisenfeldta**. Tam nie rozmawiaj z rodzicami, tylko wejdź na górę i zaatakuj **Urtha** w **„11”**. Zrań go, gdy się podda, daj **Srebrny Amulet**, a dostaniesz **Pierścień Urtha** i razem 194 PD. Na dole od rodziców możesz wziąć złoto i magiczny sierp (zależne od charyzmy i umiejętności targowania się). Warto też wiedzieć, że w **Gospodzie Przymierza** (opisanej poniżej) są **Ander** i **Alhelor**, którzy służą informacjami na temat wilkołaków (punkt **„12”**).

Poszukiwania sekty: Salomon (1/2)

Idź do **Gospody Przymierza** w **„I”**. W środku możesz porozmawiać z **Anderem** i **Alhelorem** w **„12”**, z **Czarnym Językiem** w **„13”**, zaczepi cię też **Salomon**, który ofiaruje ci pierścień (możesz go wziąć lub nie), a potem zniknie. Na razie nie możesz kontynuować tego zadania, ale nie opuszczaj jeszcze gospody (możesz natomiast przeszukać piętro, uważaj na pułapkę).

Port Llast: Klejnoty Węża (1/5)

Pogadaj z **Elaithem** w **„14”** i zgódź się mu pomóc. Dostaniesz **Klucz do Domku Waneva**. Teraz idź do **Domku Waneva** w **„K”** i użyj klucza, by dostać się do środka. W **Hallu** uważaj na pułapkę, przeszukaj go, a potem zejdź do **Piwnicy**. Pokonaj przeciwników i przeszukaj co się da. W „**15”** zabijesz **Gargulca** i znajdziesz **Dziennik z sypialni Waneva**, natomiast w Kuchni (**„C”**) znajdziesz **Książkę**

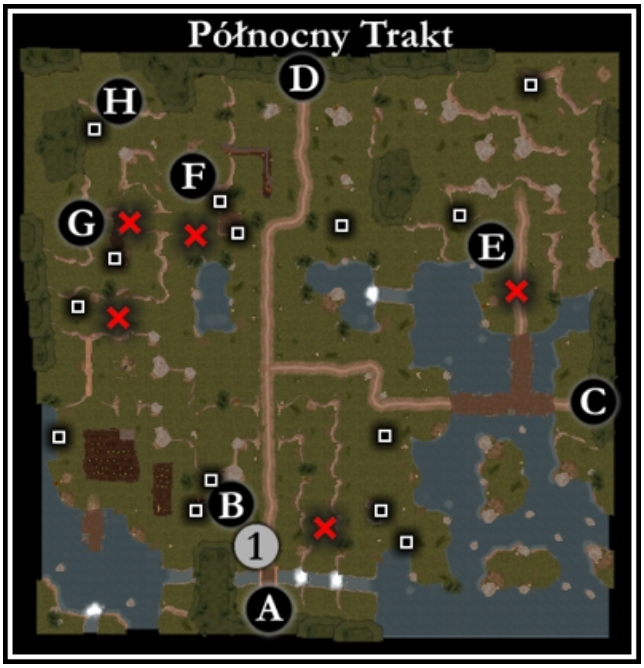
kucharską Waneva. To na razie tyle.

Port Llast: Pięć Ksiąg Imaskaru (1/7)

Na mapie **Portu Llast** na poprzedniej stronie w **„9”** spotkasz **Eltoorę**. Porozmawiaj z nią i zgódź się dla niej odnaleźć księgi. By móc kupować od niej magiczny sprzęt, będziesz musiał za każdym razem wręczać jej jakiś przedmiot (jeden z listy): **odwłok ognistego żuka**, **ząb bodaka**, **gruczoł etterkapa**, **oko rakshasy**, **jęzor slaada**, **kryształ kwarcu**, **bagienne jagody** (rosną w **„9”**), **zaklęty pył** albo **knykieć szkieletu**. Dodatkowo możesz skorzystać z teleportu w **„J”**, by przenieść się do **Laboratorium Eltoory** i je przeszukać. Do tego, **Saer Bodkin** stojący w **„16”** może wykonać dla ciebie magiczne przedmioty, ale dopiero jak wykonasz to zadanie – wtedy dostaniesz instrukcje jak to robić.

Tu już nie ma nic do roboty, dlatego skorzystaj z północnej bramy, by dostać się na **Północny Trakt**.

Północny Trakt



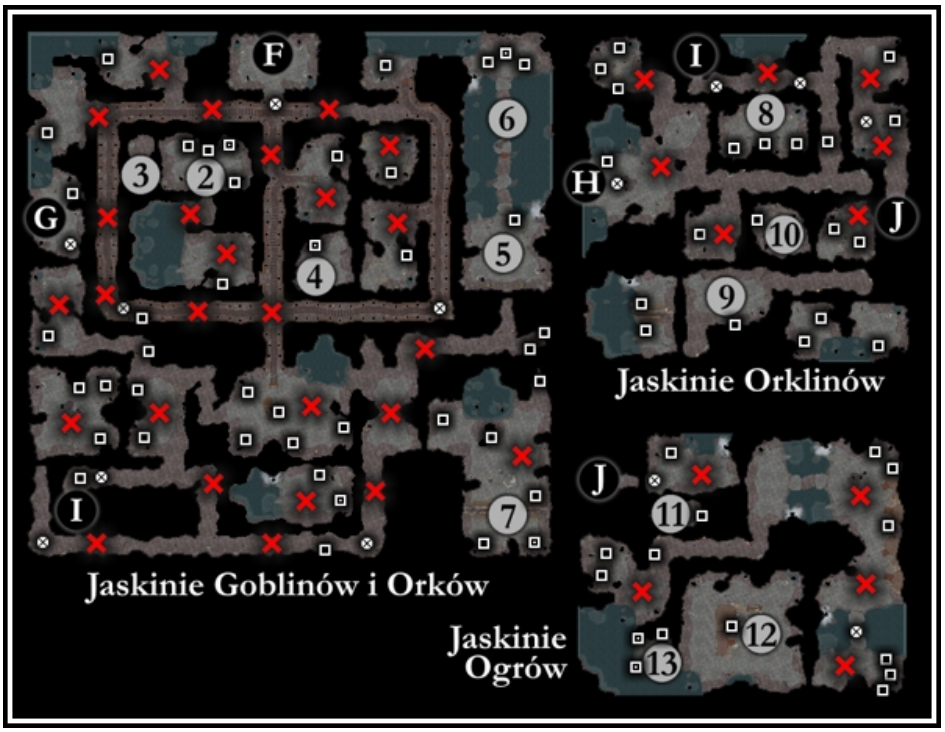
Zaczynasz w **„A”**. Możesz przeszukać **Dom Gerrola** w **„B”**, a także cały ten teren. **„C”** zaprowadzi cię do **Drogi na wschód**, **„D”** do dalszej drogi obok **Gospody pod Zielonym Gryfem**, a **„E”** do starej kopalni, lecz nie korzystaj z żadnego z tych przejść na razie. Przeszukaj okolicę i pokonaj przeciwników.

Północny Trakt: Żona Gerrola (2/3)

Pólnocny Trakt: Głowa Degriaba (1/2)

Poszukiwanie Sekty: Dziennik Ganona (1/2)

Porozmawiaj z **Gerrolem** stojącym w **„1”**, a dostaniesz drugie zadanie i więcej informacji na temat pierwszego. Wejścia w **„G”**, **„H”** i **„I”** prowadzą do jaskiń goblinów, orków i orklinów. Użyj wejścia w **„G”** lub **„F”** by wejść do **Jaskiń Goblinów i Orków**, a następnie skorzystaj z poniższej mapy. Uważaj na pułapki! Pierwsze jaskinie są najbardziej rozległe, będziesz tu walczył z goblinami i orklinami. Pokonaj szefa Goblinów w **„2”**, a potem wyciągnij informacje od **Orklina** uwięzionego w **„3”**, zabij też wielkiego wilka w **„4”**. Przeszukuj wszystko, uważaj na pułapki i pokonuj przeciwników – w końcu dotrzesz do szefa Orków w **„5”**, którego też pozbaw życia. To samo zrób z ogrem w **„6”** i minotaurami w **„7”**. Gdy już zbierzesz wszystko, skorzystaj z przejścia w **„I”**, by dostać się do Jaskiń Orklinów. Tu również zabij wszystkich przeciwników, w tym szefa orklinów **„8”** i bestie w **„9”**. W **„10”** jest **Lea** – żona **Garrola**. Każ jej iść to domu, a ty idź do **„J”**, by dostać się do Jaskiń Ogrów. Pogadaj z więźniem w **„11”** i leć do **„12”**, zapisawszy wcześniej grę. Musisz pokonać **Ganona** i **Degriaba**, a potem zabrać z ich ciał **Głowę Degriaba** i **Dziennik Ganona**. W **„13”** portal zabierze cię na powierzchnię, ale na razie z niego nie korzystaj. Czas zakończyć trzy rozpoczęte zadania.



Północny Trakt: Żona Gerrola (3/3)

Pólnocny Trakt: Głowa Degriaba (2/2)

Upewnij się, że masz **Głowę Degriaba** i wracaj do **Garrola** w **„1”**. Za każde z zadań – dostarczenie głowy i uwolnienie żony – dostaniesz po 250 PD i 150 złota (jest możliwość targowania się jeszcze o 50, w zależności od twojej charyzmy i zdolności perswazji).

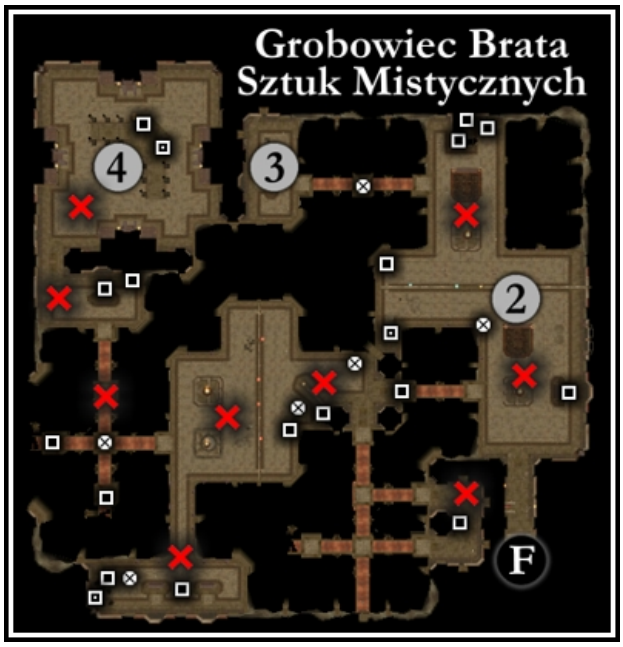
Jeszcze nie warto dostarczać dziennika do **Aribeth**, lepiej natomiast skorzystać z przejścia w **„D”**, by dostać się do **Gospody pod Zielonym Gryfem**. Choć zadania tam są poboczne, to lepiej je wykonać, by postać była na wyższym poziomie doświadczenia.

Gospoda pod Zielonym Gryfem

Zaczynasz na południu, w **„A”**. Na początku wymienimy te wejścia, która można (lub nie) odwiedzić, a nie są związane z zadaniami, lub są – lecz nie z tymi, które wykonasz teraz (dlatego nie warto tam zaglądać). Wejście w **„B”** prowadzi do **Jaskini**, na razie nie masz jej po co odwiedzać. Brama w **„C”** prowadzi natomiast do **Luskan**, tam natomiast nie możesz na razie wejść. W **Stodole** w **„D”** nie ma nic ciekawego. Nie pozostaje ci nic innego jak zająć się zadaniami. Na dobry początek odwiedź **Dom Opiekuna** w **„E”**. Musisz go przekonać, by dał ci **Klucz do mauzoleum**. Dzięki temu będziesz mógł wykonać dwa kolejne zadania. Na dobry początek oczyść z zombie i zombie-wojowników okolice wejścia **„F”** – wejdź tam, do **Grobowca Brata Sztuk Mistycznych**.

Opowieść Grimgnawa (1/1)

Po wejściu do grobowca (patrz poprzedni akapit) pokonaj przeciwników i idź do **„2”**. Tam w skrzyni znajdziesz **Dłoń Trupa**. Gdy wręczysz ją **Grimgnawowi** i masz jego poprzedni amulet, to dostaniesz teraz 200 PD i **Amulet Długiej Śmierci +2**.



Port Llast: Pięć Ksiąg Imaskaru (2/7)

To drugie zadanie, które tu wykonasz. Pokonując nieumarłych, uważając na pułapki i przeszukując wszystko co się da, dostań się do **„3”**, gdzie znajdziesz **Klucz do Grobowca**. Wracaj z nim do środkowej części podziemi, teraz będziesz mógł przejść przez bramę i dostać się do **„4”**. Radzimy jednak zapisać wcześniej grę. Jest tu sporo przeciwników, a przede wszystkim **Brat Toras**, rzucający naprawdę potężne zaklęcia. Pokonaj go i zabierz **Imaskariańską Księgę Życia**, po czym wracaj na powierzchnię.

Teraz udaj się do **Gospody pod Zielonym Gryfem** w **„G”** – tam właśnie wykonasz kolejne zadania.

Port Llast: Klejnoty Węża (2/5)

Zapisz grę i porozmawiaj z **Zamithrą** w **„5”**, niech zaprosi cię do swojego pokoju na piętrze (zrobi to tylko wtedy, jeśli grasz mężczyzną). Jeśli jesteś kobietą, niech pójdzie na górę z kim innym. Możesz też ukraść **Klucz do Pokoju Zamithry** (używając kradzieży kieszonkowej). Tak czy inaczej idź do **„A”** i wejdź na górę, a potem po **„6”**. Odbierz **Klejnot Zamithry**, ale jeszcze nie wracaj na dół.

Port Llast: Łowcy nagród (2/6)

Będąc na piętrze udaj się do **„7”**. Stocz walkę z **Zorem** i zabierz z jego ciała **Ucho Zora**, a otrzymasz 140 PD.

Północny Trakt: Wyzwanie Mutamina (1/1)

Opowieść Daelana (1/2)

Porozmawiaj z **Mutaminem** w **„8”**, a potem zejdź do piwnicy (schody w **„B”**) i pogadaj z **Jaroo** w **„9”**. Daj mu 500 sztuk złota, po czym wracaj do **Mutamina** i porozmawiaj z nim ponownie. Dostaniesz **Klucz do piwnic pod Zielonym Gryfem**. Zanim wyruszysz, możesz pogadać z **Gamem**, **Kasmą** i **Gorkanem**, by dowiedzieć się więcej o tym zadaniu. Gdy już będziesz gotowy, ruszaj do **„C”**.

Ogólna zasada w podziemiach to pokonywanie wszystkich przeciwników (czasem są silniejsi w pojedynkę lub z grupami, czasem same grupy łatwych przeciwników) i uważanie na pułapki. Idź do **„10”**, pokonaj przeciwników i zabierz ze skrzyni **Kryształową Czaszkę**. Potem udaj się do **„11”**, tam będzie **Yuan-Ti**, która opowie ci zagadkę – prawidłowa odpowiedź to 15. Dostaniesz dzięki temu **Kryształową Żabę**.

Skorzystaj z **„E”**, by zejść na niższy poziom, pokonaj wrogów i idź do **„12”**. Statua powie ci kolejną zagadkę – udaj się do drzwi z napisem 19, znajdziesz tam w skrzyni **Klucz do Drzwi Układanki w Zielonym Gryfie**. Na razie jednak wracaj do **„E”**, a potem idź do **„D”**, by zejść na poziom drugi. Pokonuj przeciwników, szczególnie Minotaury i przeszukuj ich ciała – jeden z nich ma **Kryształowego Owada**. Pokonaj **Wodza Minotaurów** w **„13”** i przez **„F”** zejdź na trzeci poziom.

Utoruj sobie drogę do **„14”** i zabierz stamtąd **Kryształowe Jajo**, po czym idź do „**15”**. Po drodze zabijesz jednego z uczestników konkursu, zabierz mu **Topór Dwuręczny** – to przedmiot, którego poszukuje **Daelan** (o tym za chwilę). Idź do **„15”**, pokonaj wrogów jeśli jacyś są i wysłuchaj zagadki, którą mówi statua. Prawidłowa odpowiedź to jajo – włóż jajo do skrzyni, a dostaniesz 125 PD i przeniesiesz się z powrotem do karczmy. Porozmawiaj z **Mutaminem** – wykonasz to zadanie, dostaniesz 500 PD, 900 złota (+300 jeśli umiesz się targować) i **Zbroję Rodziny Broemweldów**.

Opowieść Daelana (2/2)

Wręcz zdobyty wcześniej **Topór Dwuręczny** najemnikowi – **Daelanowi**. Dostaniesz 200 PD, i jeśli w poprzednim rozdziale udało ci się również odnaleźć jego przedmiot, to dostaniesz **Amulet Czerwonego Tygrysa +3**.

Poszukiwanie Sekty: Dziennik Ganona (2/2)

Wracaj do **Aribeth** w **Port Llast** i wręcz jej znaleziony dziennik. Wykonasz to zadanie, będziesz mógł też kontynuować opowieści **Aribeth** i **Aaarina** (patrz niżej), tylko zapisz wcześniej grę.

Opowieść Aribeth (2/4)

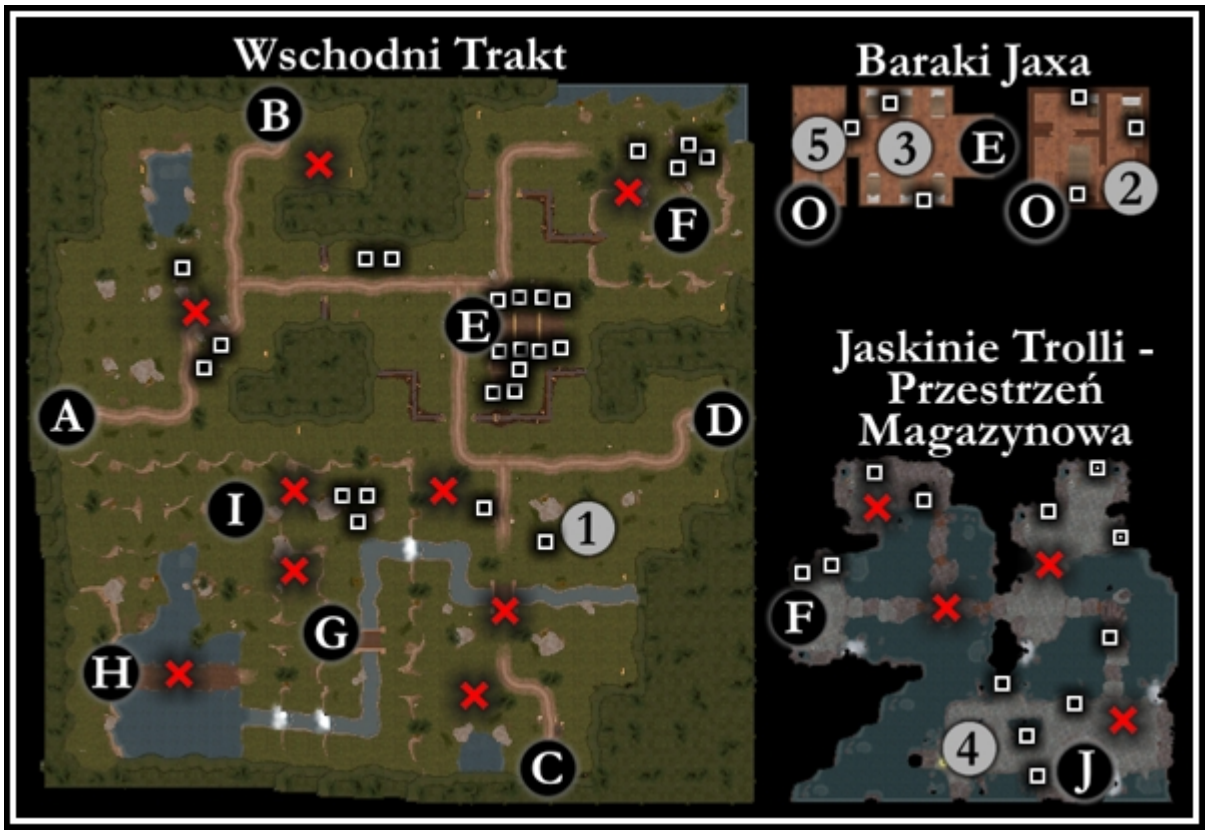
Musisz się zapytać **Aribeth**, czemu wygląda na zmęczoną, potem że **Aarin** nic nie wspominał, następnie zapytaj się, czy sny są niepokojące, użyj perswazji i stwierdź na koniec, że to zrozumiałe. To na razie tyle.

Opowieść Aarina (2/4)

Spytaj się **Aarina**, jak poznał Lorda Nashera, słuchaj cały czas, potem stwierdź że **Aarin** zrobił co musiał i że **Lord Nasher** to dobry człowiek. Tu również opowieść się kończy (na razie).

Nie pozostało na razie nic innego – ruszaj więc na wschód, na **Wschodni Trakt**.

Wschodni Trakt



Na tym trakcie jest pełno trolli. Zaczynasz w **„A”**. **„B”** prowadzi na **Północny Trakt**, **„C”** na **Południowy Trakt**, a **„D”** do **Kniei Neverwinter**. Na razie nie korzystaj z tych wejść w ogóle, tylko zajmij się zadaniami. Aby wejść do **Baraków Jaxa** w **„E”**, będziesz musiał zapewne najpierw z nim porozmawiać.

Port Llast: Łowcy wilkołaków (2/4)

Idź do **„1”**, pokonaj przemienionego w wilkołaka **Getha**, daj mu **Srebrny Amulet** gdy się podda, a dostaniesz 74 PD. To na razie wszystko.

Port Llast: Łowcy nagród (3/6)

Udaj się do **Baraków Jaxa** w **„E”** i wejdź na górę (**„O”**). Spotkasz tam **Delilah** w **„2”**, która cię zaatakuje. Pokonaj ją i gdy się podda (110 PD) albo wypuść na wolność (ale weź **Ucho Delilah**, dostaniesz jednak 5 punktów złego charakteru), albo zabij i również weź ucho.

Wschodni Trakt: Matka Prostaczka (1/1)

W tych samych **Barakach Jaxa** porozmawiaj z **Revatem** w **„3”**. Dostaniesz **Pierścień Revata**, z którym idź do **„F”** – do **Jaskiń Trolli – Przestrzeni Magazynowej**. Tam pokonuj przeciwników i przeszukuj co możesz, aż dojdziesz do **„4”**. Jest tam **Janis**, matka **Revata** – daj jej pierścień, a będzie mogła uciec. Poinformuj o sukcesie **Revata**, a dostaniesz od 300 do 375 złota oraz 250 PD.

Wschodni Trakt: Głowa Trolla (1/1)

W **Barakach Jaxa** w **„5”** stoi **Lenton**, który zleci ci to zadanie. Musisz udać się do **Jaskiń Trolli, Poziomu I** – najlepiej przez wejście w **„G”**. W środku uważaj na przeciwników (trolle i olbrzymy), przeszukuj wszystko, lecz pamiętaj – jest tu niezwykle sporo skrzyń z pułapkami. Dojdź do **„6”** i pokonaj **Wodza Trolli**, zabierz **Głowę Wodza Trolli**. Zanieś ją **Lentonowi**, a dostaniesz 300 złota i 200 PD.

Opowieść Linu (1/1)

Skro już jesteś w tych jaskiniach, to w **„7”** zauważysz zwłoki – znajdziesz przy nich **Dziennik Syntha La'neral**. Gdy dasz go **Linu**, dostaniesz 200 PD i (jeśli ukończyłeś jej zadanie w poprzednim rozdziale) także **Wisiorek Elfa +2**.

Wschodni Trakt: Co czai się w podziemiach (1/1)

Opowieść Boddyknocka (1/2)

Porozmawiaj z **Jaxem** w **„E”** (na mapie **Wschodniego Traktu**) i zgódź się mu pomóc, możesz targować się o zaliczkę. Zapewne oczyściłeś już pierwszy poziom **Jaskiń Trolli**, pozostaje drugi (nie ma tam nic ciekawego, choć wiadomo – pokonuj wszystkich, zbieraj co możesz), oraz trzeci, do którego dostajesz się przez wejście w **„N”**. Na tym poziomie w **„8”** znajdziesz przestraszonego **Dariusa**. Pogadaj z nim, a potem idź do **„N”**.

Znajdziesz się w **Ruinach Kreatorów**. W **„9”** jest **Ziarno Tęczowego Kwiatu** (potrzebne jest **Boddyknockowi**, ale o tym później). W **„10”** stoi strażnik – albo go pokonaj, albo zdobądź **Sygnet Golema** z **„11”** (uważaj na posągi zamieniające się w gargulce). Tak czy inaczej zdobędziesz **Klucz do Bramy**. Skorzystaj ze schodów w **„A”**, by znaleźć się na niższym poziomie.

Tu jest podobnie, w **„12”** jest strażnik i albo go zniszcz, albo zdobądź hasło ze **Zwoju Stworzyciela** z **„13”** (uwaga – po wzięciu zwoju zaatakuje cię trzech golemów z ciała). Idź do **„B”**, by znaleźć się na najniższym poziomie.

Tu strażnik w **„15”** zaatakuje cię od razu, pokonaj go i idź do **„14”**. Znajdziesz tam ciało złodzieja, a przy nim **Dziennik złodzieja** i **Skradziony klucz pieczęci**. Ten ostatni pozwoli dostać się do **„16”**, gdzie będziesz musiał pokonać trzech czarowników (silne, odporne na zaklęcia postacie sprawdzają się tu najlepiej). Po tym pokonaj jeszcze jednego w **„17”**, a następnie zabierz ze skrzyni **Pełną Historię Ruin Stworzycieli** i skorzystaj z teleportu, by wydostać się na powierzchnię. Porozmawiaj z **Jaxem** – gdy wręczysz mu księgę, dostaniesz 500 PD i od 500 do 750 złota.

Opowieść Boddyknocka (2/2)

Wręcz **Boddyknockowi** znalezione w ruinach **Ziarno Tęczowego Kwiatu**, a otrzymasz 200 PD oraz (jeśli ukończyłeś zadanie związane z tym najemnikiem w rozdziale I) **Pierścień Lantański +3**.

Na mapie **Wschodniego Traktu** udaj się do **„D”**, czyli do **Kniei Neverwinter**.

Knieja Neverwinter

W **Kniei Neverwinter** musisz uważać na zwierzęta, a w **Obozowisku Druidów** – podczas przeszukiwania skrzynek – uważaj, byś nie został zaskoczony przez pułapkę.

Port Llast: Łowcy nagród (4/6)

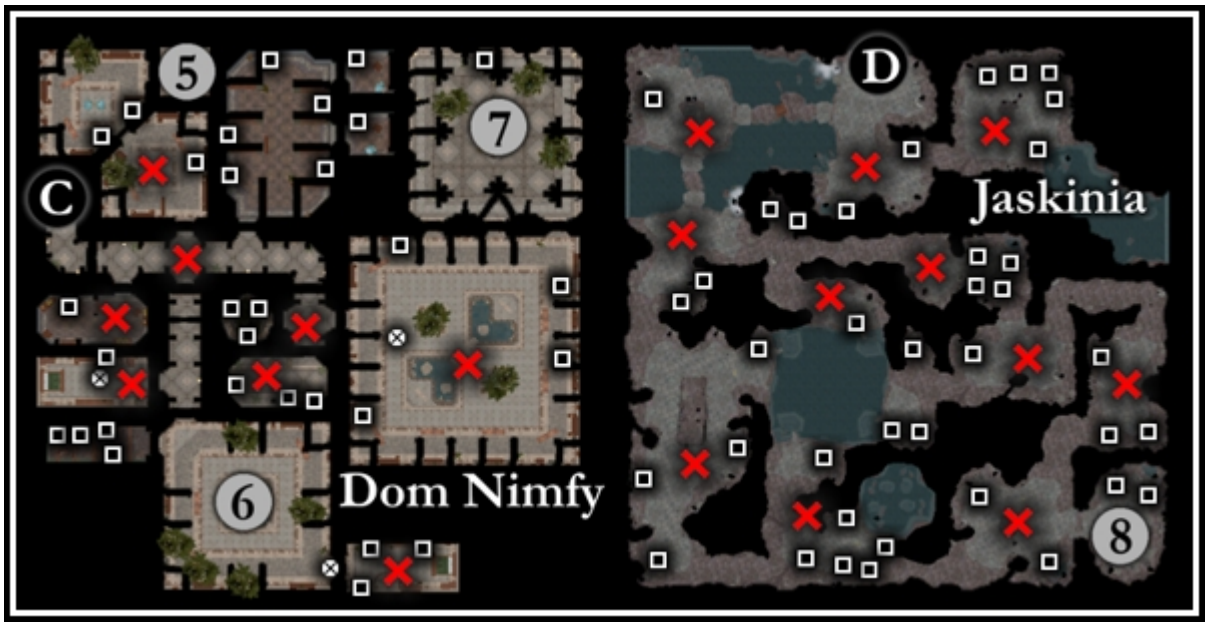
Idź do **„1”**, wpadniesz w zasadzkę łowcy **Wiwerna**. Jednak powinieneś go pokonać i tu znów musisz wybrać czy zabić go od razu, czy najpierw wysłuchać jego historii i dopiero potem zdecydować (w przypadku uwolnienia go dostajesz 5 punktów do złego charakteru). Tak czy inaczej zdobądź **Ucho Wiwerna**, dostaniesz za to 110 PD.

Knieja Neverwinter: Krąg Druidów (1/1)

Jeśli grasz druidem, to idź do **Arcydruida Aawila** w **„2”** i porozmawiaj z nim. Potem pogadaj z **Jaerem** w **„3”**, który zapisuje na walki. Za każdą wygraną walkę dostaniesz magiczny pierścień, a za pokonanie wszystkich przeciwników – 150 PD.

Knieja Neverwinter: Zaginieni druidzi (1/2)

Pogadaj z **Arcydruidem Aawilem** w **„2”** i odbierz to zadanie. Będziesz musiał uratować trzech druidów, którzy zostali uwięzieni w różnych miejscach (są to osobne zadania, rozpoczynające się od słów „na ratunek...”). Porozmawiaj z **Dreginem** w **„4”**, by wpuścił cię do **Głębokiego Lasu**, gdzie zajmiesz się wykonywaniem zadań.



Knieja Neverwinter: Na ratunek Terariemu (1/1)

Gdy będziesz w **Głębokim Lesie**, udaj się do **„C”** – do **Domu Nimfy**. Tam przeszukuj co się da, uważaj na pułapki i pokonuj przeciwników. W **„5”** możesz porozmawiać z jednym z niewolników, natomiast w **„6”** jest pierwszy druid, którego trzeba uratować – **Terari**. Dostaniesz za to 62 PD. Nie ruszaj się z miejsca, od razu wykonasz inne zadanie.

Opowieść Sharwyn (1/1)

Obok sali w której jesteś, w pokoju, znajdziesz **Lok Włosów Nimfy**. Wręcz go **Sharwyn**, a dostaniesz 200 PD i (jeśli wykonałeś dla niej zadanie w poprzednim rozdziale) **Pas Aktora +3**.

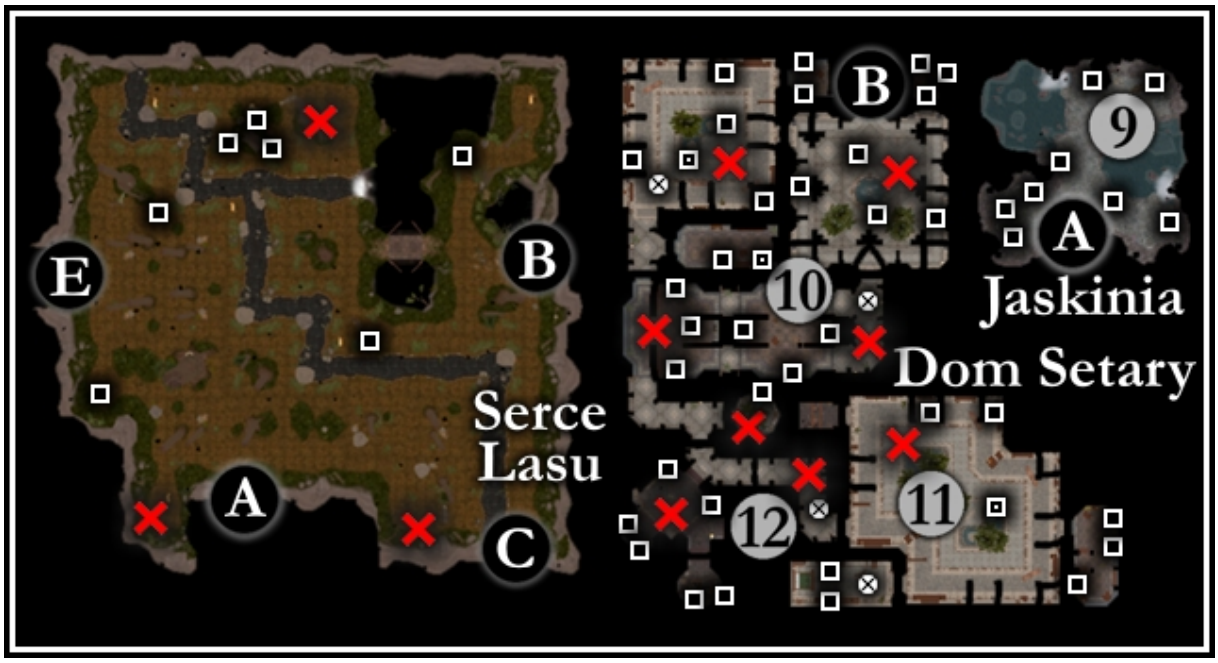
Knieja Neverwinter: Duch Kniei (2/3)

Knieja Neverwinter: Lustro Wiedźmy (1/2)

Te dwa zadania wykonasz, jeśli pójdziesz do znajdującej się w **„7” Nimfy**, pokonasz ją, a później porozmawiasz. Cała rozmowa powinna dobrze się potoczyć, a ty zabierz ze skrzyni ważne przedmioty – **Sztylet**, **Lustro Próżności** i **Opowieść o Duchu Kniei**. Możesz opuścić **Dom Nimfy** – nic już tutaj ciekawego nie ma.

Knieja Neverwinter: Na ratunek Orlanowi (1/1)

W **Głębokim Lesie** wejście w **„D”** prowadzi do opanowanej przez pająki i Etterkapy **Jaskini**. Na szczęście nie ma tu żadnych pułapek, ale i tak radzimy zachować ostrożność. Musisz dostać się do **„8”**, pokonać **Królową Pająków**, a potem uwolnić drugiego druida – **Orlane** – z kokonu, za co dostaniesz 62 PD. Teraz wracaj do **Głębokiego Lasu** i idź do **Serca Lasu** – do **„E”**.



W samym **Sercu Lasu** nic ciekawego nie ma. Możesz odwiedzić **Jaskinię** w **„C”**. Jest tam gigantyczny niedźwiedź, którego pokonaj i przeszukaj jaskinię. Następnie skieruj kroki do **Domu Setary**, do **„B”**. Wykonasz tu kilka zadań.

Port Llast: Pięć Ksiąg Imaskaru (3/7)

Pokonując wrogów, uważając na pułapki i przeszukując, co się da, udaj się do **„10”**. Znajdziesz tam **Imaskariańską Księgę Rezonansu**.

Knieja Neverwinter: Lustro Wiedźmy (2/2)

Port Llast: Klejnoty Węża (3/5)

Musisz wykonać poprzednią część tego zadania, by móc je dokończyć teraz. Dostań się do **Setary** w **„11”** i wręcz jej zdobyte wcześniej **Lustro Próżności**. Dostaniesz 200 PD, **Klucz Setary** i **Klejnot Setary**.

Knieja Neverwinter: Na Ratunek Bri (1/1)

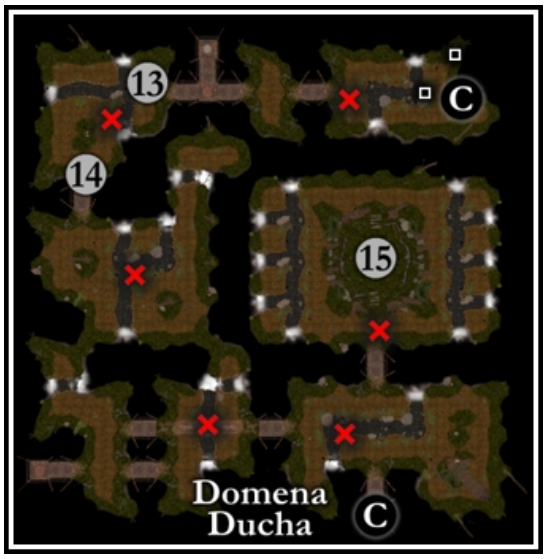
Kneja Neverwinter: Zaginieni druidzi (2/2)

Z kluczem ruszaj do **„12”**, by uwolnić ostatniego druida – **Bri**. Dostaniesz za to 62 PD. Teraz wracaj do **Arcydruida Aawila** w **„2”** na mapie **Obozowiska Druidów** i powiedz mu o swoim sukcesie. Za każdego uratowanego druida dostaniesz 300 złota i 99 PD.

Knieja Neverwinter: Duch Kniei (3/3)

Poszukiwanie sekty: Dziennik Relmara (1/1)

Idź do **„C”**, podnieś leżący na ziemi **Sztylet Ceremonialny** i wbij go sobie w pierś przy ołtarzu. Przeniesiesz się do **Domeny Ducha**. Tam pokonaj **Relmara** w **„13”**, po czym podnieś **Dziennik Relmara**. Teraz, przedzierając się przez wrogów, podnieś **Antidotum na Truciznę Ducha** z **„14”**. Idź następnie do **Ducha Kniei**, zrań go (dostaniesz 140 PD) i ulecz go za pomocą antidotum (125 PD). Pozbieraj przedmioty z ołtarza i teleportem przenieś się z powrotem do **Serca Lasu**. Wracaj do **Arcydruida Aawila**, powiedz mu o swoim sukcesie. Dostaniesz od 500 do 600 złota i 375 PD. Wróć się do **Aribeth** i **Aarina**, i porozmawiaj o zdobytym dzienniku.



Opowieść Aribeth (3/4)

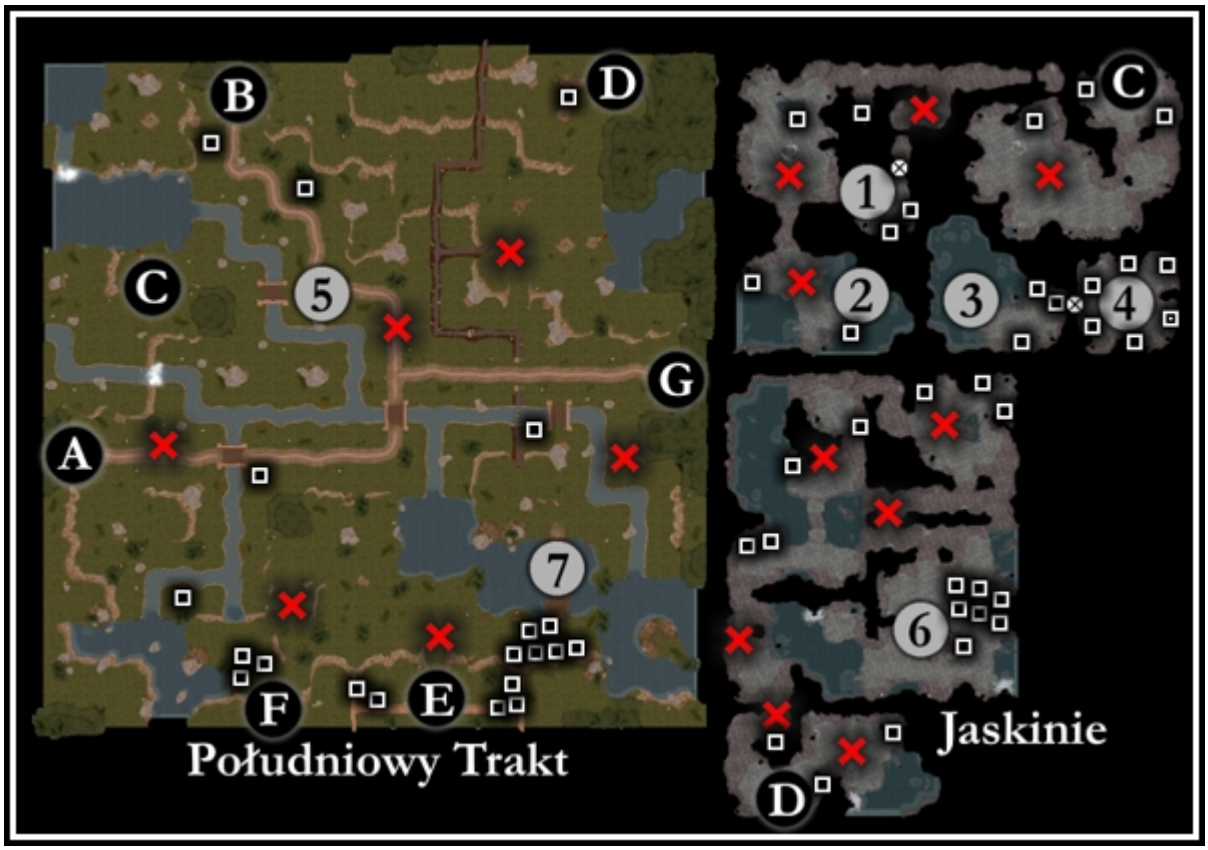
Możemy kontynuować opowieść **Aribeth** – zapytaj się, jak została paladynką, słuchaj co mówi, przeproś ją. Na tym na razie opowieść się zakończy.

Opowieść Aarina (3/4)

Zapytaj się go o imię kobiety, o której wspominał, słuchaj go bez przerywania, a następnie powiedz że to smutne. To na razie będzie koniec.

Idź do **Godpody Przymierza**, a tam znowu zaczepi cię **Salomon**. Pogadaj z nim, a następnie ruszaj na południe – na **Południowy Trakt**.

Południowy Trakt



Zaczynasz w **„A”**. **„B”** prowadzi na **Wschodni Trakt**. Od razu udaj się do **Jaskini** w **„C”**, tam w **„1”** znajdziesz przy zwłokach **Opowieść o Zapomnianych Bohaterach**. Idź do **„2”** i upewnij się, że masz wysoką kondycję (użyj mikstur, zaklęć itp., jeśli nie masz powyżej 15 punktów), a następnie spróbuj przepłynąć z **„2”** do **„3”**. Uważając na pułapkę idź do **„4”**. Tam spotkasz **Maegal** – musisz dobrze odpowiedzieć na jego zagadkę i nie możesz pokazać mu księgi, a dostaniesz 250 PD i **Hełm Strażnika**. To wszystko, jeśli chodzi o ciekawostki – czas zająć się zadaniami.

Poszukiwanie sekty: Salomon (2/2)

Tu wykonasz to zadanie. Idź do **„5”**, spotkasz tam **Salomona** i jego dwóch strażników. Zabij wszystkich i zabierz **List do Salomona**. Zadanie dobiegnie końca.

Port Llast: Łowcy wilkołaków (3/4)

Idź do **Jaskini** w **„D”** i pokonując przeciwników (oraz przeszukując to, co się da) dojdź do **„6”**. Zrań **Brana**, a gdy się podda, daj mu **Srebrny Amulet**. Dostaniesz 74 PD i **Pierścień Brana**.

Port Llast: Klejnoty Węża (4/5)

Idź do **„7”**, tam porozmawiaj z **Trollem Lerkiem**. Możesz przekonać go perswazją, by cię wpuścił, albo po prostu go zabić. Tak czy inaczej nie korzystaj z wejścia w **„E”**, tylko idź w prawo, do **„F”** – znajdziesz się w piwnicy **Waneva**.

Opowieść Tomiego (1/1)

W **„8”** i **„9”** są teleporty, działają jak zwykłe drzwi. W **„10”** znajdziesz **Gwiazdę Calimshanu** – gdy wręczysz ją **Tomiemu**, dostaniesz 200 PD i **Pierścień Łotrzyka +4** (jeśli ukończyłeś zadanie dla niego w poprzednim rozdziale).

Port Llast: Pięć Ksiąg Imaskaru (4/7)

Idź do **„11”**, tam znajdziesz w skrzyni z pułapką **Imaskariańską Księgę Lodu**.

Port Llast: Klejnoty Węża (5/5)

Południowy Trakt: Zamknięcie Portalu Waneva (1/1)

Wejdź do **„B”**, by dostać się na poziom drugi. Tam pokonaj **Waneva** w **„12”**, potem porozmawiaj z nim i zgódź się mu pomóc (dostaniesz drugie zadanie). Przeteleportuj się do **Komnaty Przyzwań**. Uważając na pułapki pokonaj przeciwników wychodzących z portalu z **„13”**, po czym idź do **„14”** (po drodze przesuń dźwignię w korytarzu). Tam zabij wrogów i przeszukaj pomieszczenie – znajdziesz **Klejnot Waneva**. Wreszcie, idź do **„15”**, zabij **Gulgasza** i jego pomocników, po czym zabierz **Serce Gulgasza** i umieść w **Kadzielnicy** przed portalem w **„13”**. Wracaj do **Waneva** i porozmawiaj z nim, możesz dostać magiczny przedmiot i 150 PD, a także targować się o 100 złota.

Mając trzy klejnoty wracaj do **Portu Llast**, a dokładniej do **Gospody Przymierza** i pogadaj z **Elathem**. Za pierwszy i drugi klejnot dostaniesz po 250 PD i 200 złota, natomiast za ostatni – od 400 do 800 złota i 250 PD. **Elath** podziękuje ci za pomoc, a zadanie zostanie wykonane.

Południowy Trakt: Biedny Neva (1/1)

Nie wychodź z gospody, zaczepi cię **Jaheel** i da to zadanie. Wracaj na **Południowy Trakt** i idź wejściem w **„G”** do **Ziem Uprawnych**. Tam idź do punktu **„16”** (na mapce obok). Okaże się, że to pułapka – pokonaj wszystkich, przeszukaj ich ciała i zabierz **List do Nevy**. Zadanie zostanie wykonane.

Port Llast: Łowcy nagród (5/6)

Idź do **„17”**, jest tam **Kąsacz**. Porozmawiaj z nim i albo go zabij, albo pograj w jego grę i go wypuść, biorąc **Ucho Kąsacza** (w tym drugim przypadku dostaniesz 5 punktów złego charakteru). Teraz najlepiej przenieś się do **Świątyni Tyra** w **Porcie Llast**, a potem udaj się do **Koszar Kendraka**.

Port Llast: Łowcy nagród (6/6)

Czas na zakończenie tego zadania. Porozmawiaj z **Kendrakiem** i daj mu ucho każdego ze zbiegów, a za każde dostaniesz 125 PD i 300 złota. Jednak to nie koniec zadania. Okazuje się, że córka **Kendraka** została porwana. Dostaniesz **Klucz do kopalni Portu Llast**. Ruszaj na **Północny Trakt** i przypomnij sobie kopalnię w **„E”**, którą poleciliśmy ominąć – teraz tam wejdź. W **Port Llast, Kopalni** idź do **„19”** i otwórz bramę kluczem. W środku pokonuj przeciwników, aż dojdziesz do **„20”**. Pokonaj **Yesgara** (100 PD) i go zabij, weź **Ucho Yesgara** i **Klucz Yesgara**, którym otworzysz celę obok. Jest tam **Shaldrissa**, której każ wracać do domu. Ty też wracaj do **Kendraka** i pogadaj z nim – za ostatnie ucho jak zwykle otrzymasz 125 PD i 300 złota, natomiast za wykonanie całego zadania 500 PD.

Port Llast: Łowcy Wikołaków (4/4)

Nie opuszczaj **Portu Llast**, skończymy kolejne długie zadanie. Idź do **Świątyni Tyra** i daj trzy pierścienie **Neurikowi**, za każdy dostaniesz 74 PD i 150 złota, pogadaj z nim, a potem wracaj na **Północny Trakt** i jeszcze na północ – do **Gospody pod Zielonym Gryfem**. Znów odwiedzisz lokację, którą poleciliśmy wcześniej ominąć – **Jaskinię** w **„B”**. Teraz tam idź, do **„21”**, gdzie pokonasz **Sir Karathisa**. Daj mu **Srebrny Amulet**, dostaniesz 74 PD i **Dziennik Sir Karathisa Ironhearta**.

Wracaj do **Neurika** w **Świątyni Tyra**, pokaż mu dziennik, a następnie wybierz się do **Domu Alhelora** (na mapie **Portu Llast** jest to punkt **„K”**). Uważając na pułapki pokonaj **Czarnego Wilka** i zabierz **Ząb Alhelora**. Daj go **Neurikowi**, dostaniesz 750 PD, możesz targować się o 850 złota. Zadanie dobiegnie końca.

Południowy Trakt: Rozpacz Eryka (1/1)

Wracaj na **Południowy Trakt** i do **Ziem Uprawnych**. Wykonamy tu dwa zadania, zanim ruszymy dalej. Po pierwsze porozmawiaj z **Ingo** obok **„H”** (mapa na poprzedniej stronie), a po więcej informacji wejdź do **Domu Farmera Ingo** w **„I”**. Idź do **Domu Farmera Odeela** w **„I”** i porozmawiaj z **Konstancją** w **„23”**. Albo ją zabij, albo przekonaj by sprzedała ci za 250 złota. Dostaniesz **Broszę Chłopa**, z którą idź do **Eryka** w **„22”**. Daj mu ją, a dostaniesz 200 PD i od 650 do 750 złota.

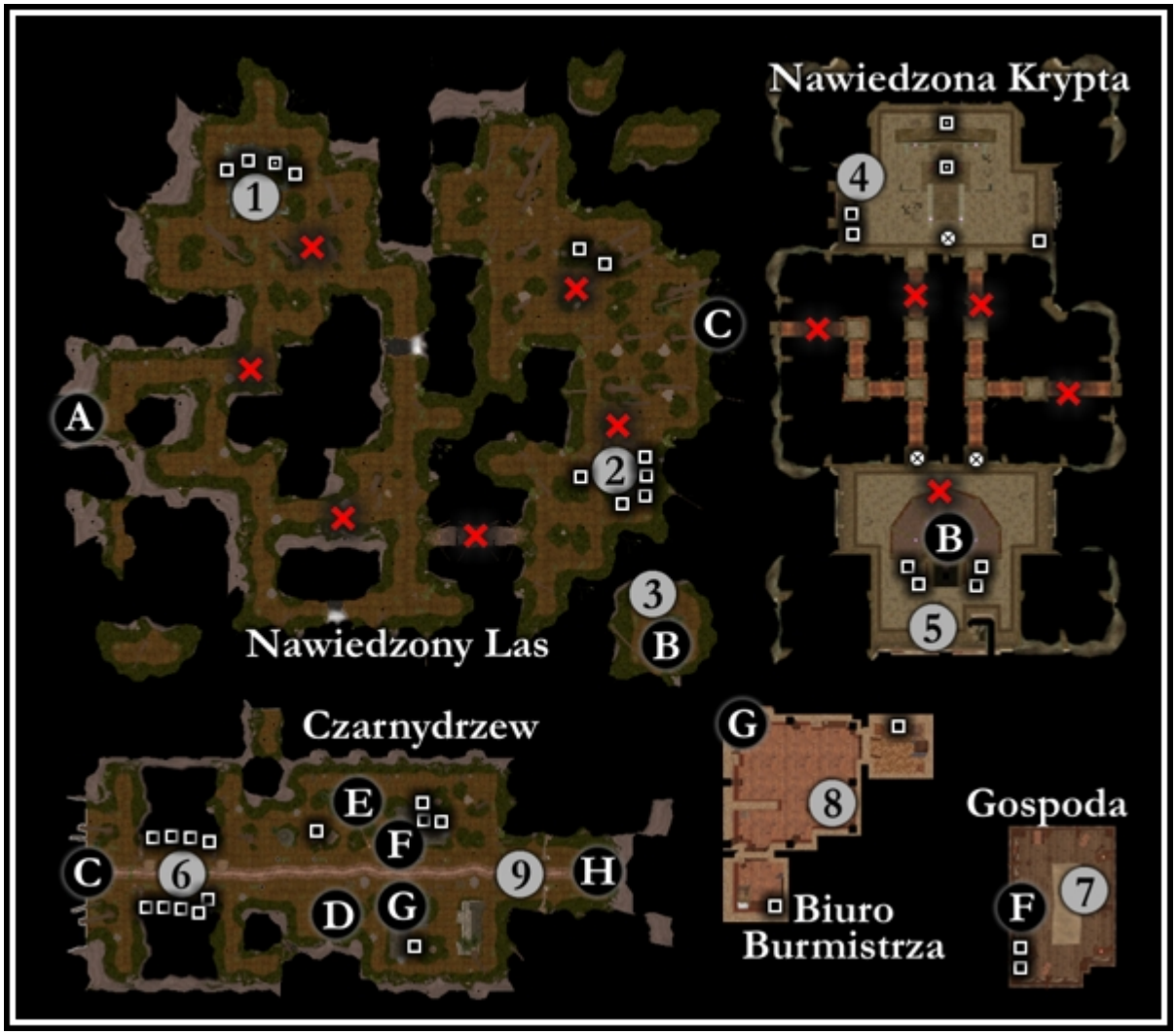
Południowy Trakt: Pete i Wilki (1/1)

Pogadaj z **Pete** w **„18”**, aby dostać to zadanie. Potem udaj się do **Jaskini** w **„J”** i do **„24”**, po drodze pokonując wilki. Zrań **Srebrnogrzywą**, by chciała z tobą pogadać (180 PD). Albo ją wypuść (200 PD), albo zabij i weź **Głowę Srebrnogrzywej** (ponad 200 PD). Idź do **Pete’a** i pogadaj z nim. Dostaniesz 200 PD i od 300 do 375 złota.

Udaj się do **„G”**, by przejść do **Czarnydrzewu**.

gram.pl

Czarnydrzew



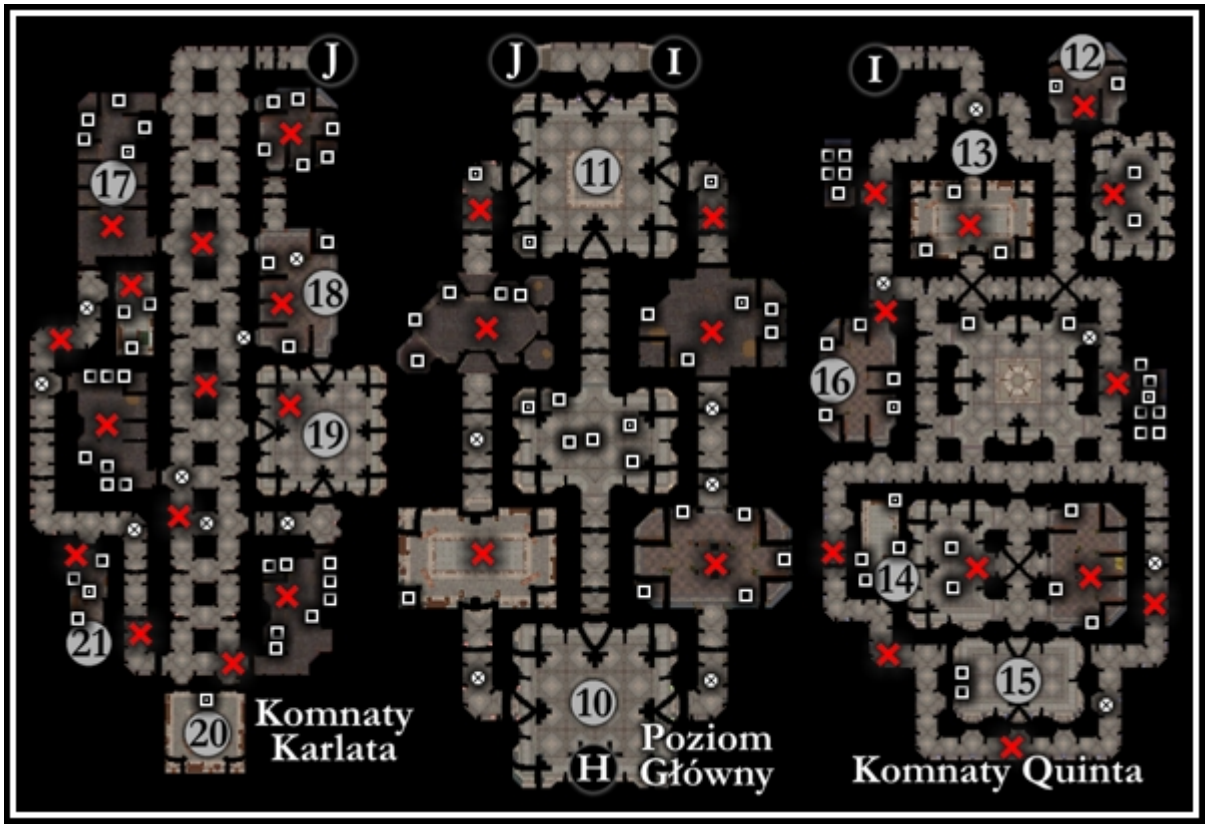
Zaczynasz w **„A”**. Idź do **„1”** pokonaj przeciwników i zabierz **Zwój Odkrywcy**. Są tam słowa, które trzeba wybrać na kolumnie w **„2”** (dostaniesz 200 PD), znajdziesz tam także **Dziennik Odkrywcy**. Pojawi się teleport, którym przeniesiesz się do **„3”**. Skorzystaj z wejścia w **„B”**, by dostać się do **Nawiedzonej Krypty**. Musisz pokonać magów stojących obok dźwigni otwierających kraty. Pokonaj resztę wrogów, przeszukaj wszystko i za pomocą teleportu w **„4”** lub **„5”**. Teraz udaj się do **„C”** do **Czarnydrzewu**. Od razu możemy powiedzieć, że w Domach w tej lokacji w **„E” i „D”** .

Poszukiwania Sekty: Dziennik z Czarnydrzewu (1/1)

Idź do **Gospody** w **„F”** i pogadaj z dziwnym człowiekiem w **„7”**, a następnie go zabij i zabierz **Dziennik kultysty z Czarnodrzewu** (potem pokaż go **Aarinowi** i **Aribeth**.).

Czarnydrzew: Wioska wiecznej nocy (1/3)

Porozmawiaj z **Quintem** w **„6”**, by dostać to zadanie. Potem udaj się do **Biura Burmistrza** w **„G”** i pogadaj z **Burmistrzem** w **„8”**, by uzyskać więcej informacji. Po wykonaniu poniższego zadania skieruj kroki **Zamku Jharega** w **„H”**, porozmawiawszy wcześniej ze strażnikiem w **„9”**.



Czarnydrzew: Wioska wiecznej nocy (2/3)

Aby wykonać to zadanie, musisz ukończyć trzy inne – każde z nich zaczyna się od słów „Opowieść", więc nie będziesz miał problemu z rozpoznaniem, które to zadania. Wyciągnij ze skrzyni w **„10" Klucz Zagadek z Zamku Jhareg**. Z trojga drzwi najlepiej wybrać te środkowe. Gdy dotrzesz do **„11"**, pogadaj ze **Strażnikiem** i zaoferuj swą pomoc, jako sędzia. Dostaniesz **Klucz Sądu z Zamku Jhareg**.

Czarnydrzew: Opowieść Quinta (1/1)

Wybierz na początek **Komnaty Quinta** w **„I"**. Przeszukaj to skrzydło zamku – w **„12"** znajdziesz **List od Quinta Jharega**, w **„13" Zamek Jhareg: Klucz Quinta**, a w **„14" Dziennik Quinta Jharega**. **Quint** znajduje się w **„15"**, pogadaj z nim i zabierz **Przysięgę Quinta Jharega**.

Port Llast: Pięć Ksiąg Imaskaru (5/7)

Udaj się do **„16"** i zabierz **Imaskariańską Księgę Śmierci**.

Czarnydrzew: Opowieść Karlata (1/1)

Czarnydrzew: Opowieść Beliala (1/1)

Idź do **„J"**, do **Komnat Karlata**. Podczas walki z przeciwnikami zwróć uwagę na to, by zabrać **Odwłok Ognistego Żuka** – przyda się później. Z **„17"** weź **Zamek Jhareg: Klucz Karlata**, a potem idź do **„18"** – znajdziesz **Dziennik Karlata Jharega** oraz wskazówki, jak przyzwać demona ognia. Umieść zdobyty odwłok w ołtarzu w **„19"**, rzuć na siebie **Ochronę przed Złem**, a na pochodnię **Płonące Dłonie**. Pojawi się **Belial**, będzie ci oferował **Laskę Mocy** – odrzuć propozycję i zapytaj, co naprawdę tu się wydarzyło. Zabierz **Przysięgę Beliala, Władcy Ognia**, a następnie idź do **Karlata** w **„20"** i z nim również pogadaj. Zabierzesz **Przysięgę Karlata Jharega**.

Port Llast: Pięć Ksiąg Imaskaru (6/7)

Udaj się do **„21”** i zabierz **Imaskariańską Księgę Ognia**. To ostatnia księga, lecz jeszcze nie warto zanosić ich **Eltoorze**.

Czarnydrzew: Wioska wiecznej nocy (3/3)

Wracaj do **Poziomu Głównego**, do **„11”** i powiedz że jesteś gotowy wydać wyrok. Możesz osądzić **Karlata**, **Quinta**, wszystkich bez wyjątku, lecz najlepiej uznać winnym **Beliala**. Dostaniesz 375 PD i **Biblię Karlata Jharega**. Gdy wyjdziesz, znajdziesz się w **Zrujnowanej Wsi**, a w **„22”** spotkasz **Burmistrza Mobleya**. Pogadaj z nim, a otrzymasz 99 PD i jakiś magiczny przedmiot (w tym celu przeszukaj skrzynię). To wszystko – przenieś się do **Portu Llast**, by dokończyć zadania.

Port Llast: Pięć Ksiąg Imaskaru (7/7)

Idź do **Eltoory** i daj jej wszystkie księgi – za każdą otrzymasz 125 PD i od 500 do 600 złota. Do tego będziesz mógł przenieść się do **Laboratorium Magicznego Eltoory** i wykonać sobie parę magicznych przedmiotów.

Poszukiwanie Sekty: Polowanie na Vardoka (1/1)

Udaj się do **Gospody pod Zielonym Gryfem**, po drodze pokonasz **Czarnojęzora Łamignata** i jego kompanów. Musisz ich pokonać, wejdź następnie do gospody i pogadaj z **Thruwinem** i **Benleranem**. Dowiesz się, że ktoś na ciebie poluje – ork **Vardok**. Znajdziesz go na rozstaju dróg na **Północnym Trakcie**. Zabij go i zabierz **List do Vardoka**.

Poszukiwanie Sekty (2/2)

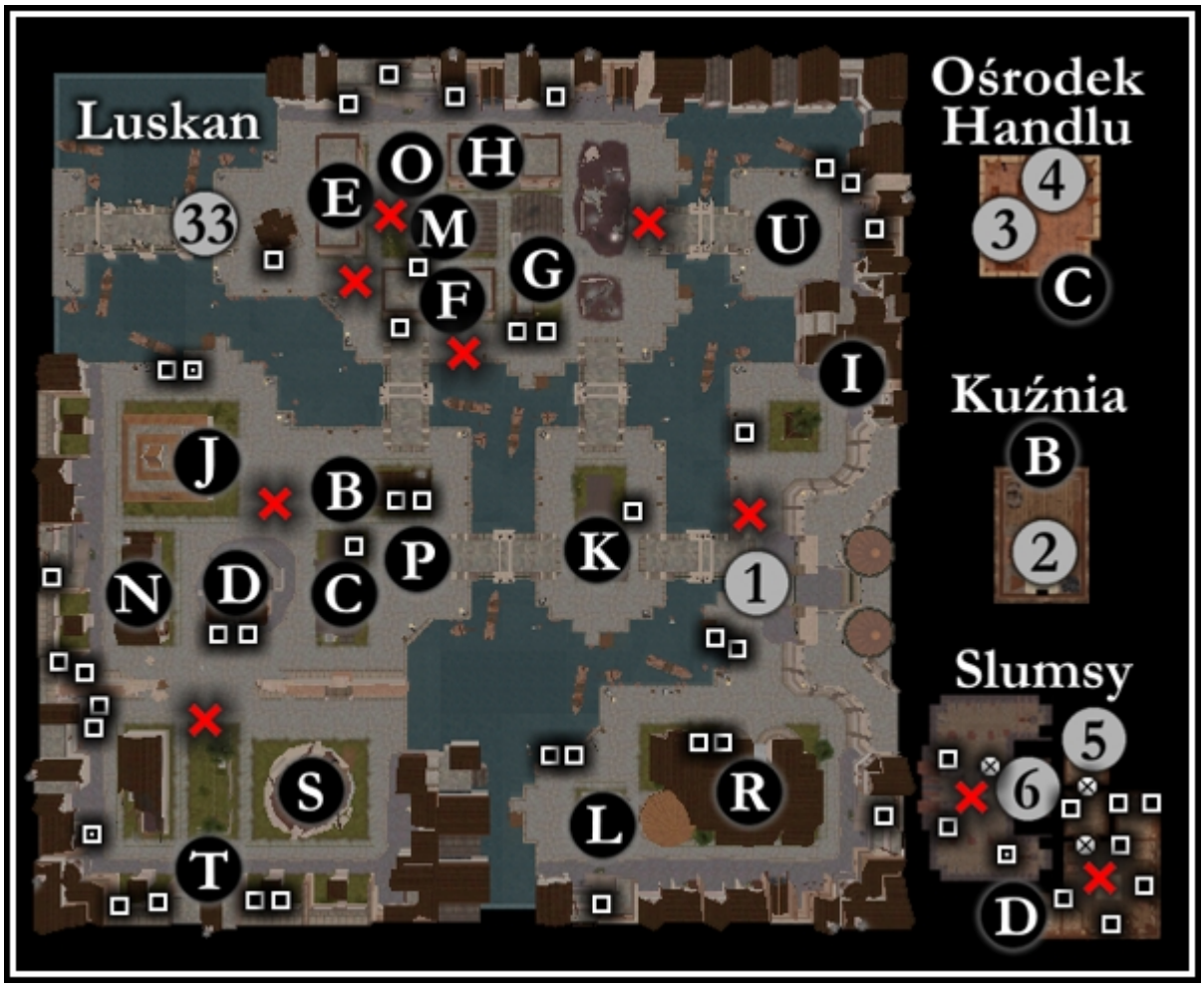
Opowieść Aribeth (4/4)

Opowieść Aarina (4/4)

Czas zakończyć wszystkie zadania, wpierw te związane z opowieściami (nagrodą może być **Pierścień Aribeth** i / lub **Amulet Aarina**), dostaniesz 750 PD. Poinformuj o wszystkich znalezionych dowodach, dziennikach, listach, etc., po czym przez **Północny Trakt** i **Gospodę pod Zielonym Gryfem** idź do **Luskan** (po prostu cały czas na północ). Strażnicy cię wpuszczą, a ty przeniesiesz się do następnego rozdziału.

Rozdział 2 – Finał

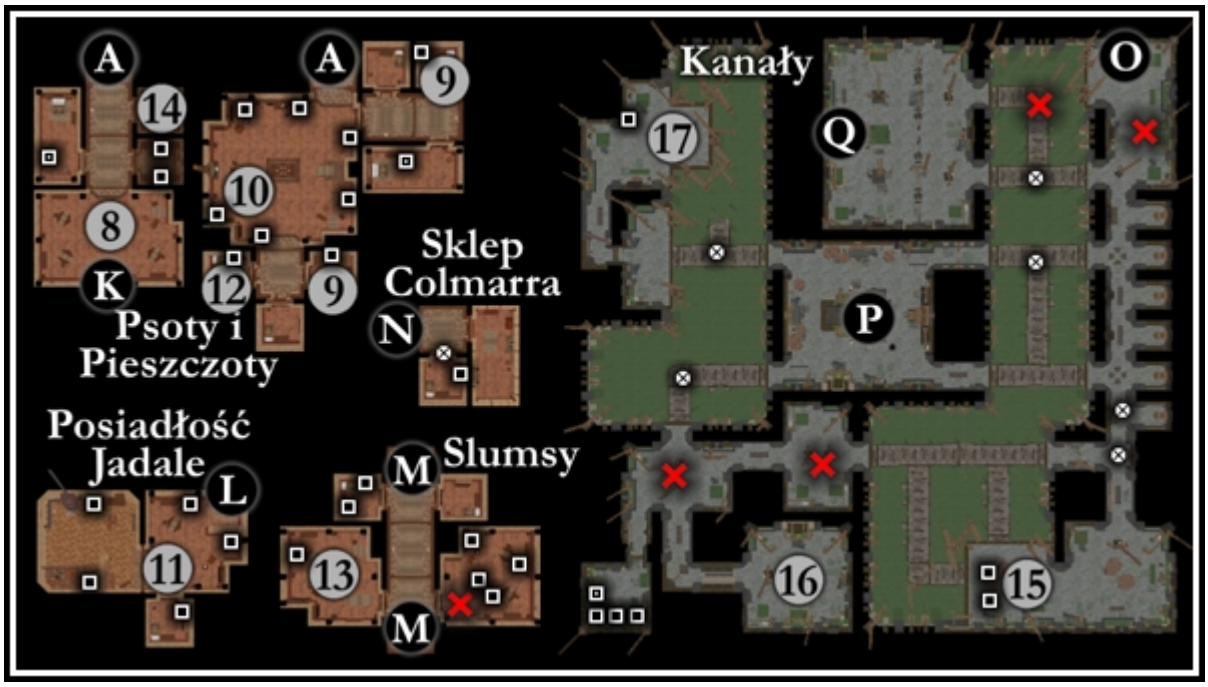
Luskan



Zaczynasz w **„A”**. **Luskan** to niebezpieczne miasto, na początku musisz odeprzeć atak Czarny Noży, którzy potrafią zmieniać się w szczurołaki. Dzięki temu stojący w **„1”** strażnik **Gregor Armist** poinformuje cię o wielu rzeczach dziejących się w mieście. Możesz odwiedzić **Kuźnię** w **„B”**, jej właściciel w **„2”** handluje bronią. Do tego sprzedawcy są w **Ośrodku Handlu** w **„C”** – a dokładniej, w **„3”** i **„4”**. Możesz też odwiedzić **Slumsy** w **„D”**, **„E”**, **„F”**, **„G”**, **„H”** i **„I”** i je przeszukać (uważaj – w niektórych są pułapki, a w **Slumsach** w **„D”** można z **„5”** przenieść się do **„6”**). Jest tu sporo zadań, lecz zaczniemy od głównego.

Poszukiwanie sekty (1/2)

Udaj się do **Świątyni Tyra** w **„J”** i porozmawiaj ze stojącym w **„7”**. Dostaniesz nowe informacje o zadaniu. Jednak teraz zajmiemy się zadaniami pobocznymi.



Luskan: Niebezpieczne Związki (1/1)

Udaj się do **Psot i Pieszczot** w **„K”**. Pogadaj ze stojącą w **„8” Bellą**. Dostaniesz to zadanie, po czym udaj się na górę i porozmawiaj z **Rhaine** lub **Orethem** w **„9”** (zależy o kim usłyszałeś). Dostaniesz **Klucz do bazy Kurtha** i **Klucz do bazy Barama** (po 150 PD za każdy z nich).

Luskan: Delikatny Problem Erba (1/1)

Nie schodź z góry, tylko porozmawiaj z **Erbem** stojącym w **„10”**. Po otrzymaniu tego zadania wyjdź z gospody i idź do **Posiadłości Jadale** w **„L”**. Tam musisz porozmawiać z **Jadale** stojącą w **„11”** i siłą lub perswazją zabrać jej **Pierścień Erba**, który zanieś właścicielowi. Nagrodą będzie od 650 do 750 złota i 150 PD.

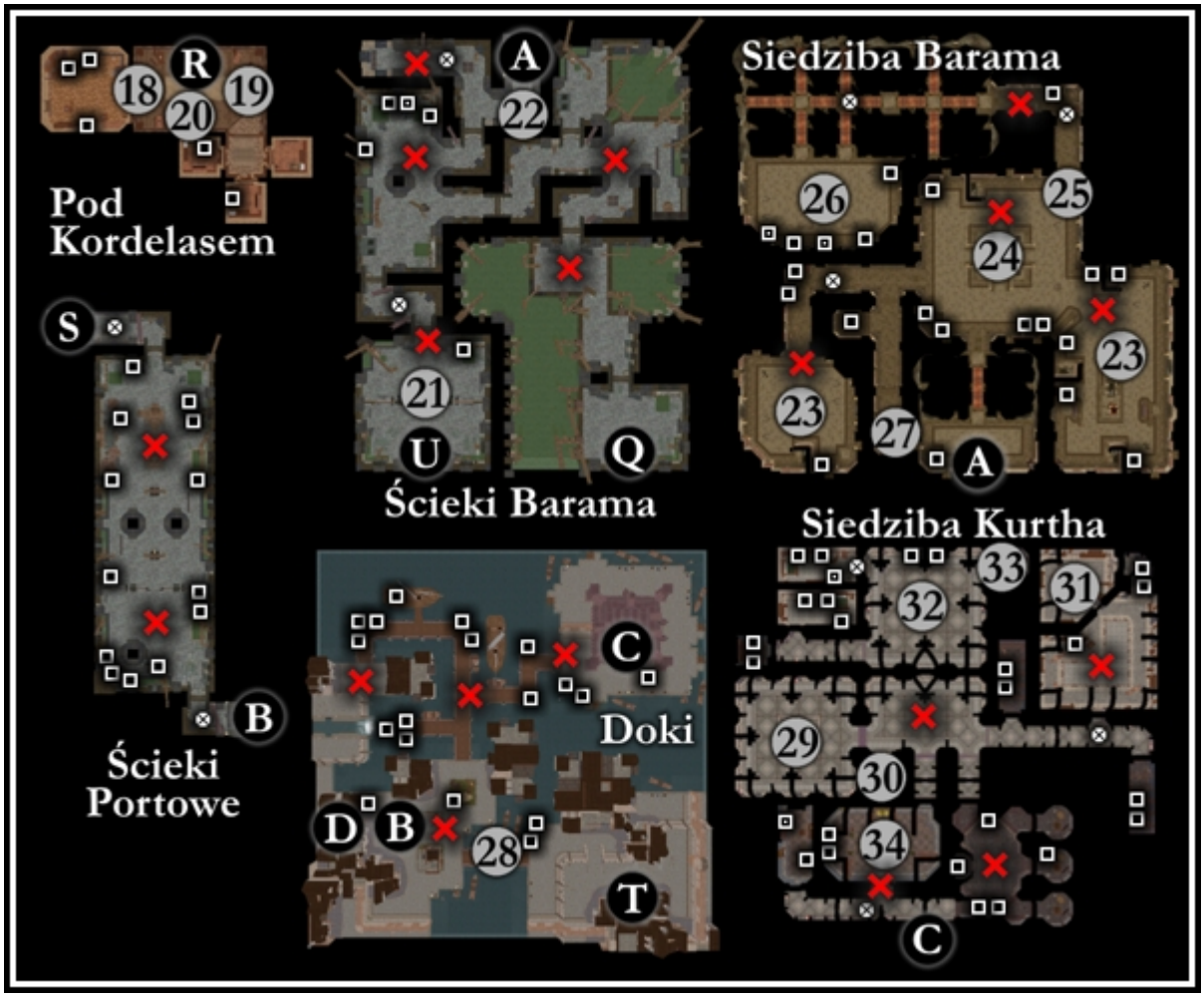
Luskan: Mąż Nierządnicy (1/1)

Ponownie udaj się do **Psot i Pieszczot** w **„K”**. W **„12”** stoi **Ywette**, której zaoferuj pomoc. Teraz musisz odnaleźć **Slumsy** w **„M”**, gdzie siłą odbierz **Dziecko Ywette** od ojca **Garlone** w **„13”**. Wracaj do **Ywette** i oddaj jej dziecko, dzięki czemu dostaniesz 150 PD i złoto (sam też możesz ofiarować złoto).

Luskan: Cudowny Eliksirogenny Ekstraktor (1/1)

Luskan: Władcy Ghuli (1/1)

Udaj się do **Sklepu Colmarra** w **„N”**. Porozmawiaj z nim i zaoferuj pomoc. Idź do **Psot i Pieszczot** w **„K”**, i wejdź do pokoju w **„14”** i zabierz **Dźwignię Kamienia**. Następnie klapami w **„O”** i **„P”** zejdź na dół, do **Kanałów**. Tam odnajdź ghula w **„15”**, zabij go i zabierz mu **Amulet Mocy** i **Dźwignię Wiatru**. Teraz pędź do **Ghula Odszczepieńca** w **„16”** i wymień **Amulet Mocy** na **Klucz do pomieszczenia kontrolnego kanałów** i **Dźwignię Ziemi** (możesz wyciągnąć jeszcze 100 złota). Następnie idź do **„17”** i umieść trzy dźwignie w ekstraktorze, a będziesz mógł tworzyć eliksiry na użytek własny lub na sprzedaż. Jeśli porozmawiasz jeszcze z **Colmarrem**, to dostaniesz 250 PD. Nie korzystaj na razie z wejścia w **„Q”** (prowadzi do **Ścieków Barama**).



Luskan: Na Ratunek Evaine (1/2)

Luskan: Dziewięć Istnień (1/2)

Te dwa zadania dostaniesz odwiedzając lokację **Pod Kordelasem** w **„R”**. Pierwsze od **Elynwyda** w **„18”** (dostaniesz **Sygnet Elynwyda**), a drugie od **Londy** w **„19”**. Możesz też pogadać ze sprzedawcą w **„20”**. Oba zadania będziesz wykonywał razem z poniższym.

Luskan: Wielcy Kapitanowie (1/2)

Sytuacja przedstawia się następująco – dwóch kapitanów walczy o władzę w mieście. U każdego nagroda jest ta sama – do 3000 złota, **Amulet Silnej Woli +4** i 750 PD. Musisz tylko porozmawiać z jednym, a potem z drugim, przy czym musisz powiedzieć temu drugiemu, by przebił ofertę pierwszego. Na początku będziesz rozmawiał tylko z ich iluzjami, ale jeśli chcesz się dostać do którejś z baz – po prostu zaatakuj iluzję. Twoim zadaniem jest zdobycie jednej z **Pieczęci Wielkiego Kapitana** (którego to będzie pieczęć – nie ma znaczenia). Do obu baz można się dostać „od tyłu” – do bazy **Barama** przez **Kanały** (**„Q”**), a do bazy **Kurtha** przez **Ścieki Portowe** (**„S”**).

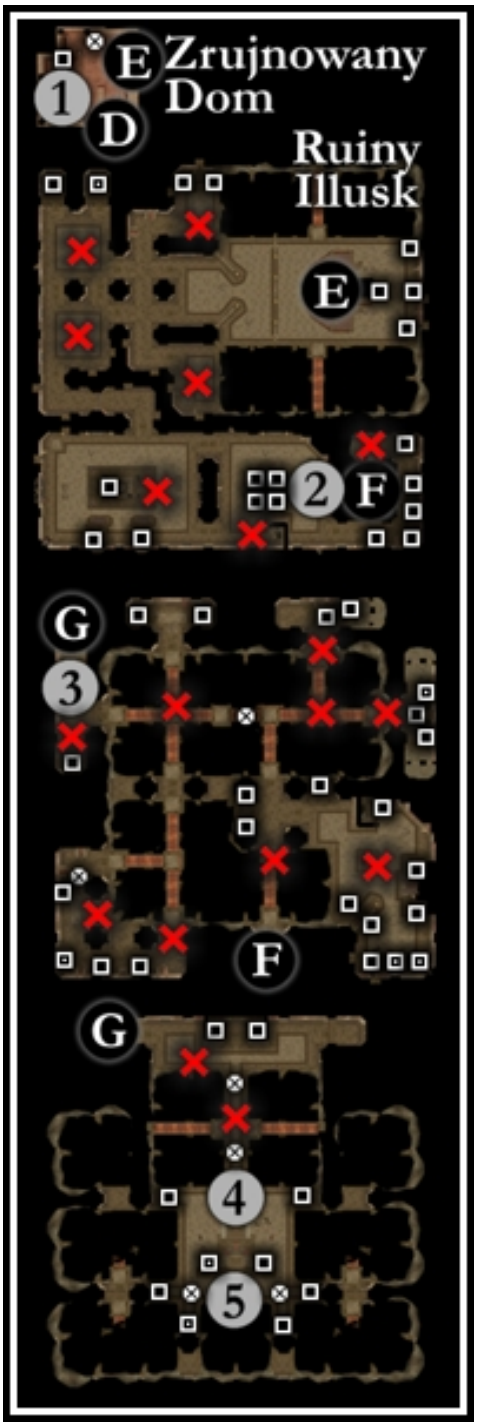
Wpierw opiszemy bazę **Barama**. Ponownie odwiedź Kanały (**„O”** lub **„P”** na mapie **Luskan**) i idź do **„Q”**. Dostaniesz się do **Ścieków Barama**. Możesz tez skorzystać z wejścia w **„U”**, które jest na mapie **Luskan**. Porozmawiaj z jego iluzją w **„21”**. Jeśli ją zaatakujesz, dostaniesz się dalej. Zabij **Yuan-Ti** w **„22”**, zabierz **Pergamin** i go przeczytaj. Skorzystaj z wejścia w **„A”**, by dostać się do **Siedziby Barama**. Zabij magów odprawiających rytuał w dwóch miejscach w **„23”**, a potem **Yuan-Ti** w **„24”** i **„25”**. Zdobędziesz **Klucz do Krypty** i będziesz mógł się dostać do **Barama** w **„26”**. Zabij kapłankę, która go leczy, a jeśli możesz – zniszcz też posągi gargulców. Potem zabij też kapitana. Zabierz **Głowę Barama** z ciała i **Pieczęć Wielkiego Kapitana** ze skrzyni. Głowę oddaj **Kurthowi**, to dostaniesz nagrodę.

Luskan: Dziewięć Istnień (2/2)

W **„27”** jest kokon niańki, która da ci **Dziecięcego Misia**. Wracaj na powierzchnię i idź do lokacji **Pod Kordelasem** w **„R”.** Daj misia **Londzie**, a otrzymasz 150 PD i **Klucz do Schowka**.

Luskan: Wielcy Kapitanowie (2/2)

Do **Doków** możesz się dostać przez przejście w **„T”** lub przez **Ścieki Portowe** w **„S”** (musisz dojść do **„B”**). Tak czy inaczej, czas na zwiedzenie bazy **Kurtha**. Jego iluzja znajduje się w **„28”**. Zaatakuj ją, jeśli chcesz wejść do bazy. Wejdź do **Siedziby Kurtha** w **„C”**. W **„29”** jest portal, który musisz zamknąć – by to zrobić, zdobądź **Księgę Burke’a** i **Gładki Żeton** z **„30”** oraz **Błyszczącą Kulę** z **„31”**. Księga wyjaśni ci, jak zamknąć portal, musisz wpierw dwa pozostałe przedmioty włożyć do portalu (50 PD). Po jego zamknięciu będziesz mógł się dostać do **Kurtha** w **„32”** (jeśli chcesz, to przeszukaj salę w **„34”**, gdzie jest mnóstwo książek). Zabij kapitana i weź **Klucz więzienny** i **Głowę Kurtha** (którą możesz oddać **Baramowi**), a także **Pieczęć Wielkiego Kapitana**. Na tym zadanie się kończy, ale nie opuszczaj jeszcze tego miejsca.



Luskan: Na Ratunek Evaine (2/2)

Zdobyty klucz pozwoli ci otworzyć celę w **„33”** – jest tam **Evaine**, Uwolnij więźnia, a potem wracaj do **Elynwyda** w **„R”** (**Pod Kordelasem**). Nagrodą będzie 250 PD i 300 do 375 złota.

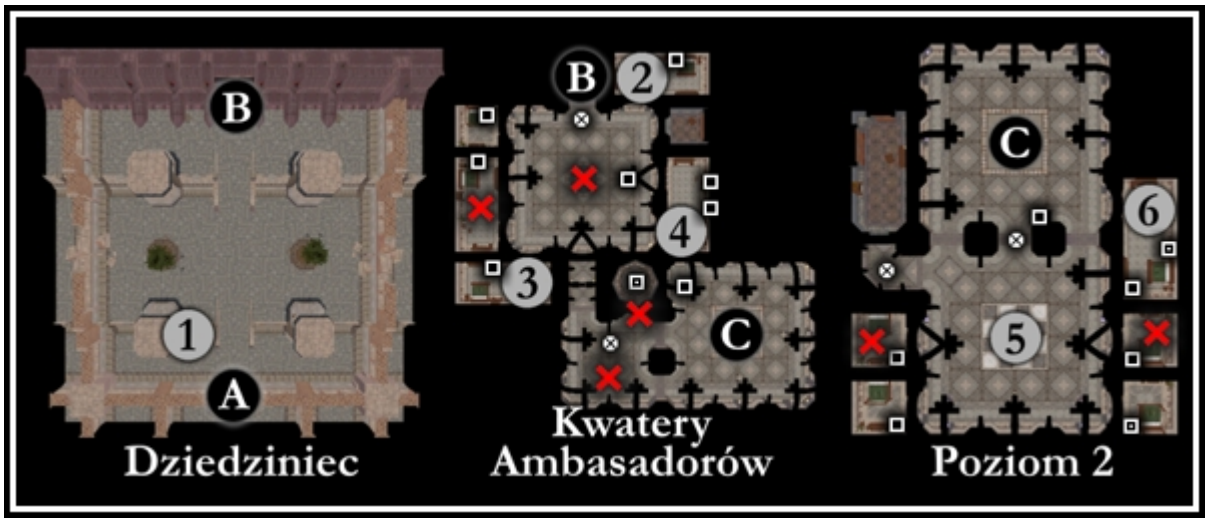
Luskan: Ruiny Illusk (1/1)

Na mapie **Doków** w **„D”** jest wejście do **Zrujnowanego Domu**. Pokonaj **Czaszkowego Wojownika** w **„1”** i zabierz **Czaszkę Wojownika Czaszki** i **Rozkazy**, którą połóż na cokole. Otworzy się przejście w **„E”** do **Ruin Illusk**. Tam przesuń dźwignie, przeszukaj całą lokację, pokonaj **Upadłego Bohatera** w **„2”** i zabierz **Serce Bohatera**. Umieść je na cokole przy **„F”** by zejść na niższy poziom. Tam musisz zrobić podobnie – pokonaj **Strażniczego Żywiołaka Wody** w **„3”** i umieść **Wodę Święconą** w fontannie. Na trzecim poziomie pokonaj **Volerona** w **„4”** i za pomocą portalu w **„5”** przenieś się na powierzchnię.

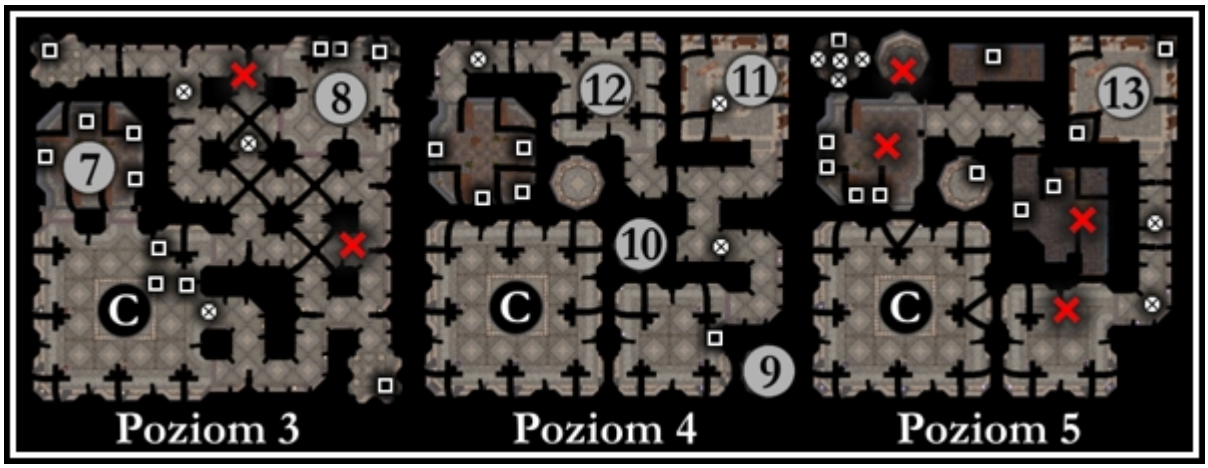
Poszukiwania Sekty (2/2)

Idź do **Aarina Genda** w **Świątyni Tyra** w **„J”** i daj mu **Pieczęć Wielkiego Kapitana**. Dostaniesz 1000 PD. Da ci **Przepustkę Dyplomatyczną**, z którą idź do **Strażnika** w **Luksan** stojącego w **„33”** (na mapie **Luskan**, na poprzednich stronach). Dostaniesz 250 PD i będziesz mógł wejść na **Dziedziniec Głównej Wieży**. Cała następna lokacja związana jest z tym zadaniem.

Wieża Główna

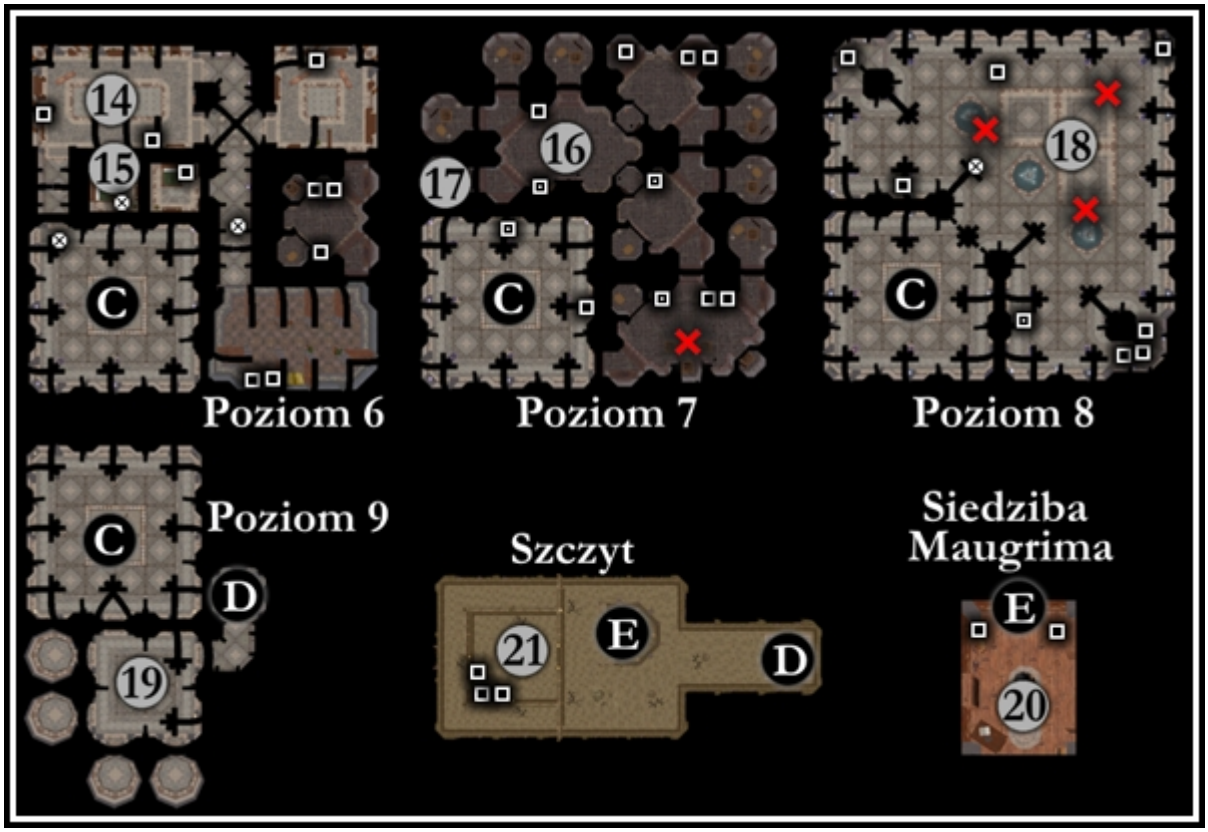


Znajdziesz się w **„A”**, pogadaj ze strażnikiem w **„1”** i wejdź do **Kwater Ambasadorów** w **„B”**. Tam w **„2”** uzyskaj informacje od **Yeanashy**, pogadaj też z **Gurakiem Wyrwiflakiem** (możesz go spróbować sprowokować go do walki) w **„3”**, a także odwiedź **Pokój Aribeth** w **„4”**. Znajdziesz tam **Niewielki Pamiętnik**, **Klucz do wieży** i **List do Aribeth**. W **„C”** znajduje się portal przypominający windę – ale by dostać się na określone piętro, musisz mieć w posiadaniu odpowiedni kamień portalu. Na razie przenieś się na **Poziom 2**. Pokonaj Slaady i strażników w **„5”**, zabierz koniecznie **Język Slaada**. Zabij **Blaskala Lauthlona** w **„6”**, zabierz z jego ciała **Kamień portalu – czwarte piętro** i resztę magicznych przedmiotów.



Udaj się na **Poziom 3** – pokonaj **Gargulce** w **„7”** i weź chociaż jedną **Czaszkę Gargulca**. Uważaj na Impy i Quasity wychodzące z portali. W **„8”** znajdziesz **Notatki Laboratoryjne z Głównej Wieży**. Umieść na stole alchemicznym czaszkę i język zdobyte wcześniej, a potem rzuć na to zaklęcie rozpraszające magię i zabierz przedmiot, który się pojawi. Teraz przenieś się na **Poziom 4**. Uważając na pułapki przeszukaj ciało w sali obok i przeczytaj **Dziennik Artena Getha**. Zabij dwa **Golemy z Ciała** – w **„9”** i **„10”** – i zabierz **Berła Powielania Golemów**, które umieść w skrzyni w **„11”**. Stworzysz **Uhełmiony Horror**, który rozbije drzwi. Dostaniesz 50 PD, idź teraz do **„12”** i pokonaj **Rimarda** i jego **Żelaznego Golema**. Zabierz przedmioty z ciała przeciwnika (w tym **List do Rimardo**). Przeszukaj skrzynie, są w nich kamienie umożliwiające dostanie się na wyższe poziomy. Na **Poziomie 5** spotkasz **Nyphithys** w **„13”** – zniszcz pochodnię obok, a uwolnisz nimfę i dostaniesz **Skarabeusza Ochrony +3**. Wejdź na **Poziom 6**.

gram.pl

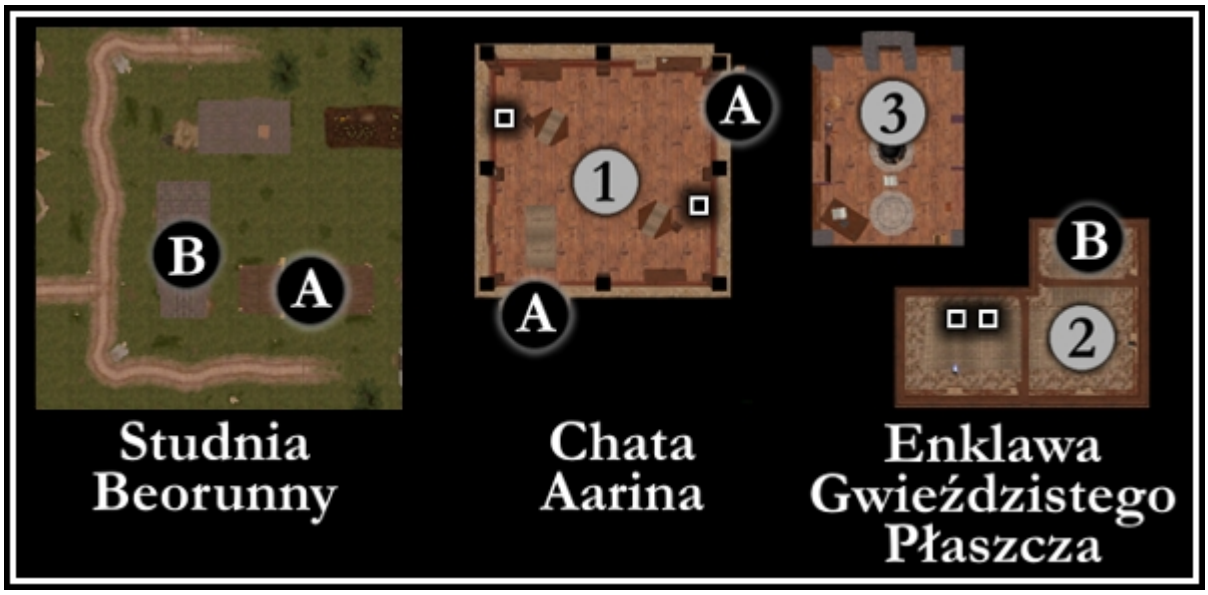


Odnajdź i zabij **Vaindrę** w **„14”**, przeszukaj jej ciało, a potem pokój w **„15”** – uwaga na pułapki! Zabierz **Mistrzowski Kamień Portalu** i ruszaj na **Poziom 7**. Pokonaj **Wardena** w **„16”** i zabierz **Kamień Portalu Iglicy** i **Klucz więzienny**. Uwolnij **Deltagara Zhelhunda** z **„17”** i wyciągnij z niego informacje. Ruszaj na **Poziom 8**. Na tym poziomie jest po prostu jedna wielka walka w **„18”** – zabij wszystkich wrogów i zbierz przedmioty, po czym przenieś się na **Poziom 9**.

Idź do **Arklema** w **„19”**, zniszcz cztery pochodnie w celach (za każdym razem będziesz musiał pokonywać innego przeciwnika), aby go uwolnić. Przeniesie cię na **Szczyt**. Na początku idź do **Siedziby Maugrima** w **„D”**, pokonaj **Kamiennego Golema** i zabierz przedmioty, w tym **Dziennik Maugrima**. Wracaj na górę i spróbuj maksymalnie zbliżyć się do bramy i porozmawiać z **Morag** w **„20”**. Po rozmowie **Morag**, **Maugrim** i **Aribeth** znikną, a tobie pozostanie zabić **Gorgotha** i kilku innych jaszczuroludzi. Wracaj do **Świątyni Tyra** za pomocą **Kamienia Przywołania** i porozmawiaj z **Aarinem**. Przeniesiesz się do rozdziału trzeciego.

Rozdział 3

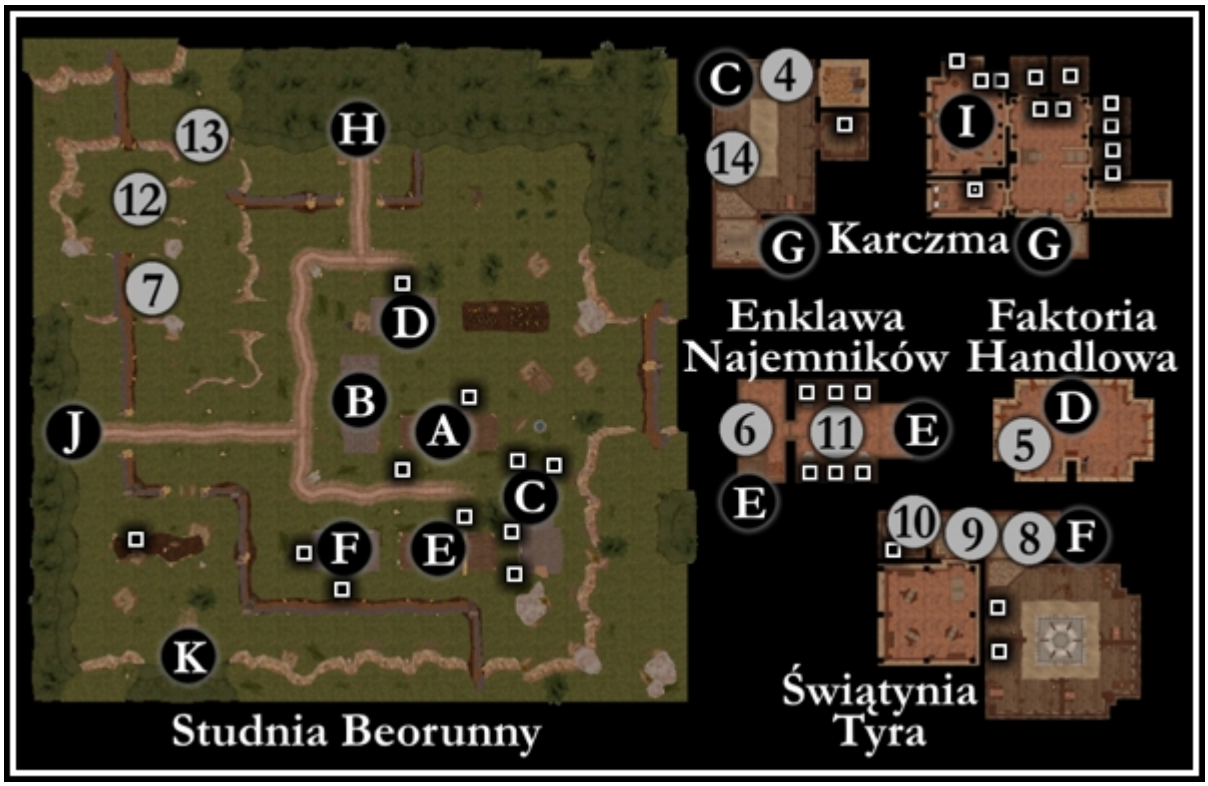
Studnia Beorunny



Choć zaczniesz od zadań, na początku ogólnie opiszemy co ciekawego w tej lokacji można zrobić. Po wyjściu z **Chaty Aarina** zabierz ze skrzyni **Księgę o Butach**. Udaj się do **„B”**, do **Enklawy Gwieździstego Płaszcza** i porozmawiaj z **Eltoorą** w **„2”**. Kup od niej za 2000 złota **Biały Klucz do Portalu** i przenieś się do **„3”**, możesz tam wykonać parę magicznych przedmiotów (potrzebne ci są jednak składniki i możliwość rzucenia odpowiednich zaklęć):

Składnik 1	Składnik 2	Zaklęcie	Magiczny Przedmiot
Czaszka Gargulca	Ząb Bodaka	Większa Kamienna Skóra	Buty Gargulca
Ząb Bodaka	Ząb Bodaka	Ogłupienie	Laska Mocy
Bagienna Jagoda	Oko Rakszasy	Kwasowa Strzała Melfa	Pierścień Regeneracji
Kryształ Kwarcu	Odwłok Ognistego Żuka	Wyczerpanie	Kryształowa Szara
Język Slaada	Bagienna Jagoda	Zbroja Maga	Amulet Naturalnego Pancerza +5

gram.pl



Słowa Mocy (1/5)

Rozmowa z Lilianą Cambridge (1/1)

Te dwa zadania dostajesz tuż po rozpoczęciu rozdziału, od **Aarina** stojącego w **„1”**. Po zakończeniu konwersacji idź do **Karczmy** w **„C”** i porozmawiaj z **Lilianą Cambridge** w **„4”**.

Zimowa Kula (1/2)

Dostaniesz to zadanie po wykonaniu powyższego. **Liliana** da ci **Zwój Teleportacji**. To na razie wszystko.

Odzyskanie Gwiezdnego Szafiru (1/2)

Idź do **Faktorii Handlowej** w **„D”**, będzie tam w **„5”** dwójka sprzedawców. Jeden z nich – **Husher Clay** – da ci to zadanie. Na razie nic jeszcze nie zrobisz. Przy okazji, **Barun** może wykonać dla ciebie magiczną broń.

Ratunek dla Linii Zaopatrzeniowych (1/4)

Idź do **Enklawy Najemników** w **„E”** i porozmawiaj ze stojącym w **„6” Rolkidem**. Potem pogadaj ponownie, a dostaniesz to zadanie, a także **Glejt Łowcy Nagród**.

Proces Rolgana (1/1)

To długie zadanie wykonasz w całości w **Studni Beorunny**. Idź do **Świątyni Tyra** w **„F”**. Porozmawiaj z **Neurikiem** w **„8”** i zgódź się być obrońcą **Rolgana**. Dostaniesz **Dziennik obrońcy z urzędu**. Pogadaj z **Edegarem** w **„9”** (przysięgły, nieprzekupny) i z **Rolganem** w **„10”**. Teraz idź do **Enklawy Najemników** w **„E”** i porozmawiaj z **Zedem** i **Jevonem** w **„11”** (tego drugiego można przekupić, ale nie rób tego – dostaniesz punkty do złego charakteru, a poza tym nie musisz tego robić). W **„12”** na zewnątrz są: **Endar**, **Palla** i **Vanda**, a w **„13” Dalsja** – porozmawiaj z nimi wszystkimi (nie próbuj przekupywać nikogo).

Dopiero teraz, mając najwięcej informacji, idź do **Karczmy** w **„C”** i porozmawiaj z **Lodarem** w **„14”**. Postaw mu kolejkę, pogadaj z nim drugi raz, postaw dwie następne, a przekonasz go, by wyjawił ci sekret. Wracaj do **Neurika** w **Świątyni Tyra**, upewnij się że masz wysoką mądrość (załóż odpowiednie przedmioty magiczne) i powiedz, że jesteś gotowy na proces. Postępuj zgodnie z poniższymi instrukcjami.

Na początek zapytaj **Lodara** o to, jaki stosunek miał **Griff** do **Rolgana** i czy to prawda, że **Griff** dodał alkoholu do drinka **Rolgana** i czy **Lodar** widział całe zajście. Jeśli masz wysoką mądrość, to po jednym z tych pytań będziesz mógł użyć Intuicji, by uzyskać o jedną opcję dialogową więcej. Wybierz ją. **Zeda** spytaj czy widział kto rozpoczął walkę, a potem o drink z alkoholem. **Vandę** zapytaj tylko o to, po co wysłała męża do **Griffa**. **Rolgana** natomiast, ostatniego świadka, spytaj tylko o to, co się zdarzyło tamtej nocy. W mowie końcowej musisz powiedzieć o tym, że wszyscy znają uczucia **Griffa** do **Rolgana** i ze **Griff** nafaszerował drink **Rolgana**. Wszyscy przysięgli powinni podnieść pochodnie na znak, że **Rolgan** jest niewinny. Dostaniesz 1250 PD i 2000 złota.

Skorzystaj z wejścia w **„H”**, by udać się do **Mroźnej Kniei**.

Mroźna Knieja

Zaczynasz w **„A”**. Porozmawiaj ze skautem **Delvarem** w **„1”**. by uzyskać trochę informacji. Można stąd iść w dwa kierunki, do **„B”** i **„C”**, jednak najpierw wykonaj poniższe zadanie, a potem idź do **„B**”.

Ratunek dla Linii Zaopatrzeniowych (2/4)

Idź do **„2”** i pokonaj **Vaatha** i jego kompanów. Zabierz **Głowę Vaatha**.

Opowieść Grimgnawa (1/1)

Blisko, w skrzyni, znajdziesz **Sztylet**. Wręcz go **Grimgnawowi**, a dostaniesz 300 PD i **Amulet Milczącego Władcy +4** (ale tylko wtedy, gdy w poprzednich rozdziałach wykonałeś zadania związane z jego opowieściami).

Odzyskanie Gwiezdnego Szafiru (2/2)

Idź do **„B**”, do **Mroźnej Kniei**. Tam musisz przedrzeć się przez przeciwników do **„D”**, do **Grobowca Layenne**. Na dole udaj się do **„3”** i porozmawiaj z **Sukubem**, który zaoferuje pomoc. Idź do **„4”**, wyciągnij **Naszyjnik Sukuba** i **Klejnot Służby** ze skrzyni, a pojawią się przeciwnicy. Pokonaj ich i idź do **„5”** – wyciągnij ze skrzyni **Klejnot Honoru**, pokonaj wrogów, a potem zabierz również **Pierścień Sukuba**.

Teraz idź do **Sukuba** i pogadaj z nim – za pierwszy z przedmiotów otrzymasz **Ostrze Kurtyzany**, za drugi – otwarcie wszystkich drzwi, natomiast za trzeci **Sukub** cię zaatakuje. Zabij go i idź do **„6”**, zniszcz cztery generatory aby móc zabić **Żelaznego Golema**. Potem idź do **„7”** i zabierz **Klejnot Bólu**, a z **„8” Klejnot Rozpaczy**.

Na koniec idź do **„9”**, musisz w odpowiednie miejsca wsadzić cztery zdobyte wcześniej klejnoty. Stań w przejściu i popatrz na cokoły. W lewy bliższy włóż **Klejnot Służby**, w prawy bliższy **Klejnot Bólu**, w lewy dalszy **Klejnot Służby**, a w prawy dalszy **Klejnot Honoru**. Pojawi się **Gwiezdny Szafir**, weź go, a także **Księgę Mocy**. Przenieś się do świątyni i udaj się do **Faktorii Handlowej** w **„D”** w **Studni Beorunny**, i pogadaj z **Husherem Clayem**. Dostaniesz 3000 do 3200 złota i 400 PD.

Uwolnić Naxa (1/1)

Powróć do pierwszej **Mroźnej Kniei** i teraz skorzystaj z przejścia w **„C”**. Pokonaj przeciwników, przeszukaj lokację i zejdź do **Podziemi Czarodzieja** w **„E”**. Na początku idź do **„10”** i porozmawiaj z **Naxem**. Zanim go uwolnisz, zamknij portale w **„11”** i **„12”** (niszcząc słupy), a będziesz miał trochę spokoju.

Odwiedź pokój w **„13”**, a przy zwłokach awanturnika znajdziesz potrzebny do rytuału **Język Slaada**. Przeszukaj biblioteki w **„14”** i **„15”**, a znajdziesz księgę Istota przywoływania wody oraz **Stronę z dziennika** (przyda się później). Teraz idź do **„16”** i odpraw rytuał (musisz mieć możliwość rzucania Kwasowej Strzały Melfa).

Przywołasz żywiołaka wody, od którego możesz albo wziąć **Pierścień Niewidzialności**, albo uwolnić **Naxa** i otrzymać 100 PD. W **„17”** znajdziesz także **Notatki Laboratoryjne**, które mówią, jak wykonać **Laskę Dowodzenia**. Musisz umieścić na ołtarzu **Oko Rakszasy** i **Kryształ Kwarcu**, a potem rzucić na ołtarz zaklęcie Dominacja osoby.

Zimowa Kula (2/2)

Słowa Mocy (2/5)

Idź do sali z gongami w **„18”**. Musisz uderzać w nie w odpowiedniej kolejności: kot, pies, niedźwiedź i smok. Dzięki temu dostaniesz się do **„19”** i będziesz mógł wziąć **Zimową Kulę**. Przenieś się do **Świątyni Tyra** i idź do **Karczmy**, gdzie ponownie porozmawiaj z **Lilianą**. Dostaniesz 1250 PD, możesz targować się o 300 złota, jednak w obu przypadkach udaj się na górę do **„J”**, by przenieść się do **Zimowej Kuli** (opis i mapa na następnej stronie są kontynuacją tych dwóch zadań).

Przeniesiesz się do **„J”**. Wybierz w którą stronę pójdziesz, w **„20”** jest przywódca krasnoludów, **Hodd**, a w **„21” Arwyl**, szefowa driad. Po którejkolwiek stronie byś się opowiedział, nie ma to znaczenia, gdyż u obu stron u boku zabitych driad czy krasnoludów zaraz pojawiają się następni. Dlatego też musisz dostać się do **„K”** i zapisać grę – tam czeka na ciebie pierwszy smok do uśmiercenia, **Biały Smok – Strażnik** w **„22”**. Najpierw jednak zabierz **Dziennik Arwyl** i **Dziennik Hodda** ze sterty książek przed wejściem do **Zimowej Kuli: Jaskini**.

Smok to bardzo trudny przeciwnik, dlatego najlepiej ranić go, uciekać z jaskini, leczyć się i wracać. Uważaj na jego zaklęcia oraz na to, by cię nie przeraził (przerażonym bohaterem nie możesz sterować). Gdy w końcu go pokonasz, zabierz ze skrzyni **Słowo Mocy** i wszelkie inne kosztowności.

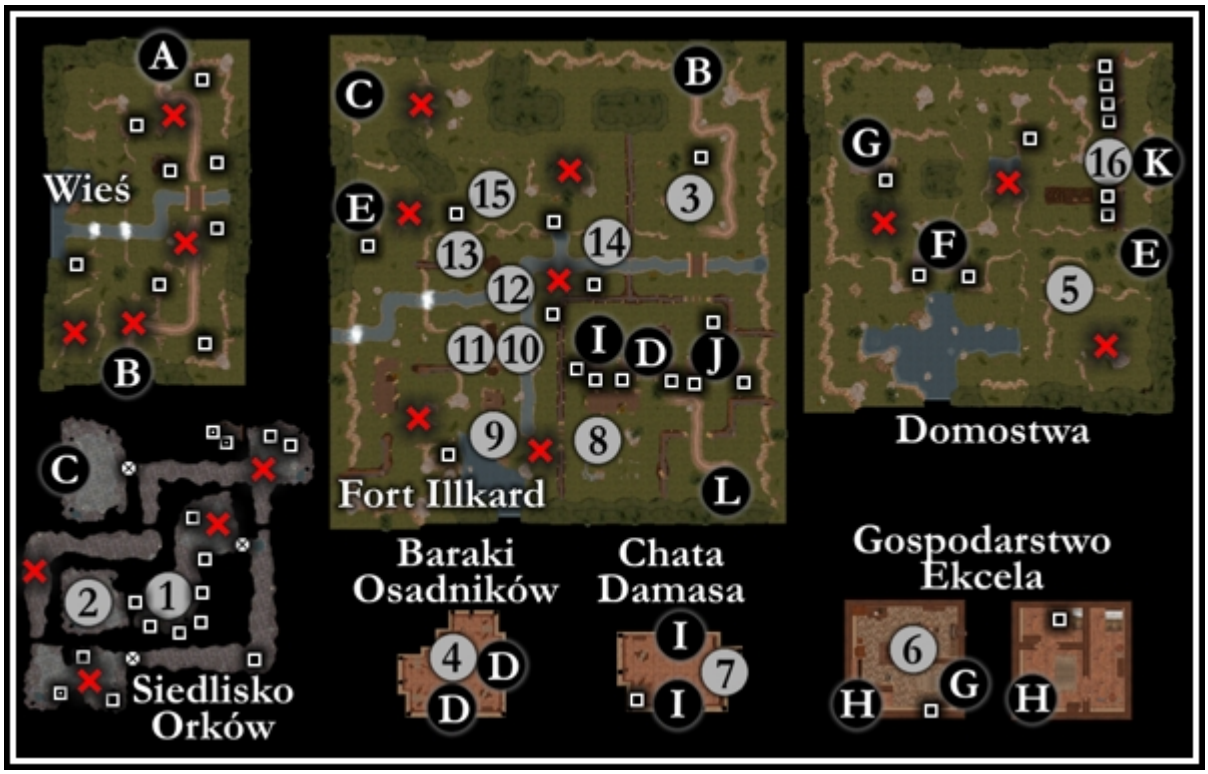
Słowa Mocy (3/5)

Wracaj wejściem w **„L”** do **Karczmy** i udaj się do **Aarina**. Za słowo dostaniesz od 3000 do 3750 złota i 1500 PD.

Zbadać sprawę Plemienia Łosia (1/3)

Porozmawiaj z druidem **Yusamem** stojącym w **„7”**, a dostaniesz to zadanie. Następnie udaj się na południe, do **Fortu Illkard**.

Fort Illkard



Zaczniesz w **„A”** – musisz po prostu, przedzierając się przez przeciwników, dostać się do **„B”**. Gdy już znajdziesz się w lokacji **Fort Illkard**, idź do **„C”**.

Ratunek dla Linii Zaopatrzeniowych (3/4)

Idź do **„C”**, do **Siedliska Orków**. Tam uważając na pułapki i pokonując wrogów dojdź do **„1”**, gdzie pokonasz kolejnego wodza orków – **Guzuda**. Zabierz **Głowę Guzuda** i uwolnij też **Uncasa** z **„2”**, po czym wracaj do **Fortu Illkard**.

Dostarczenie Notki Ekcela (1/1)

Możesz przeszukać **Koszary** w **„I”**, lecz idź do **„D”** (**Baraki Osadników**) i porozmawiaj z **Ekcelem**. Zaoferuj pomoc, a dostaniesz **List od Ekcela**, po czym udaj się do **„E”**, do **Domostw**. Tam uratuj grupkę kupców w **„5”**, przeszukaj **Zrujnowane Domostwo** w **„F”** i pędź szybko do **„G”**. Wejdź do środka i pomóż **Galii** w walce – nie pozwól by zginęła. Dostarcz jej list, a wykonasz to zadanie, dostaniesz 300 PD i 375 złota, możesz targować się jeszcze o **Pergamin Większej Kamiennej Skóry**.

Zbadaj sprawę Plemienia Łosia (2/3)

Oblężenie Fortu Illkard (1/2)

Wracaj do **Fortu Illkard** i wejdź do **Chaty Damasa** w **„I”**. Porozmawiaj z dowódcą w **„7”** i zaoferuj pomoc. Na początek pomóż w walce żołnierzom w **„8”**, a następnie zniszcz wszystkie katapulty w **„9”**, **„10”**, **„11”**, **„12”**, **„13”** i **„14”**. Zabij też dowódcę ataku, **Arnesca** w **„15”** i weź **Głowę Arnesca**. Wracaj do **Damasa**. Za zniszczenie katapult dostaniesz 1250 PD i 500 złota, za zabicie wrogiego wodza – 1250 PD i 1000 złota, możesz targować się o **Tarczę Serca**. **Damas** będzie miał kolejną propozycję, na którą się zgódź. Musisz udać się do **Domostw**, a potem do **„16”** i zabić strażnika. Dzięki temu zdobędziesz **Klucz do Bramy**, który pozwoli ci dostać się do **Twierdzy Plemienia Łosia** (patrz na następną stronę).

Opowieść Tomiego (1/1)

Gdy dostaniesz się do twierdzy, idź do **„17”**, znajdziesz tam w urnie **Prochy Biegnącego Wilka**. Gdy je dasz **Tomiemu**, dostaniesz 300 PD i **Pierścień Łotrzyka +4** (jeśli wykonałeś zadania dla **Tomiego** w dwóch poprzednich rozdziałach).

Zbadaj sprawę Plemienia Łosia (2/3)

Oblężenie Fortu Illkard (1/2)

Aby ataki się skończyły, porozmawiaj z kobietą w **„18”**. Idź następne do **„19”** i porozmawiaj z **Zokanem**. Można te dwa zadania rozwiązać na różne sposoby, ale najlepiej kierować się tu podaną instrukcją. Zaoferuj pomoc **Zokanowi**, a otrzymasz **Skażone Zarazą Koce**. Zanim wyjdziesz z twierdzy, przeszukaj punkty: **„18”** (znajdziesz **Kompletną Historię Podróży Morskich Islegooda**), **„19”** (w sąsiednim pokoiku jest **Kompletna Historia Koni Islegooda**) i **„20”** (tu znajduje się **Kompletna Historia Latania Islegooda**). Włóż książki w regały w **„21”**, a dostaniesz się do skarbca plemienia. Uwolnij też dwóch więźniów w punktach **„22”** – za każdego dostaniesz 100 PD.

Od twojej moralności zależy, jak daleko się posuniesz by zyskać jak najwięcej. W każdym razie pokaż skażone koce **Damasowi**, a będziesz mógł kupić **Lek na zarazę** za 500 lub 3000 złota. Zanieś lek **Zokanowi**, a otrzymasz 1250 PD, **Łowcę Snów** i **Uthgardzką Włócznię Ceremonialną**. Przenieś się do **Świątyni Tyra** i wyjdź do **Yusama**, pogadaj z nim, a zadanie związane ze zbadaniem sprawy zostanie wykonane (750 PD, **Pierścień Yusama**, możliwość targowania się o 300 złota).

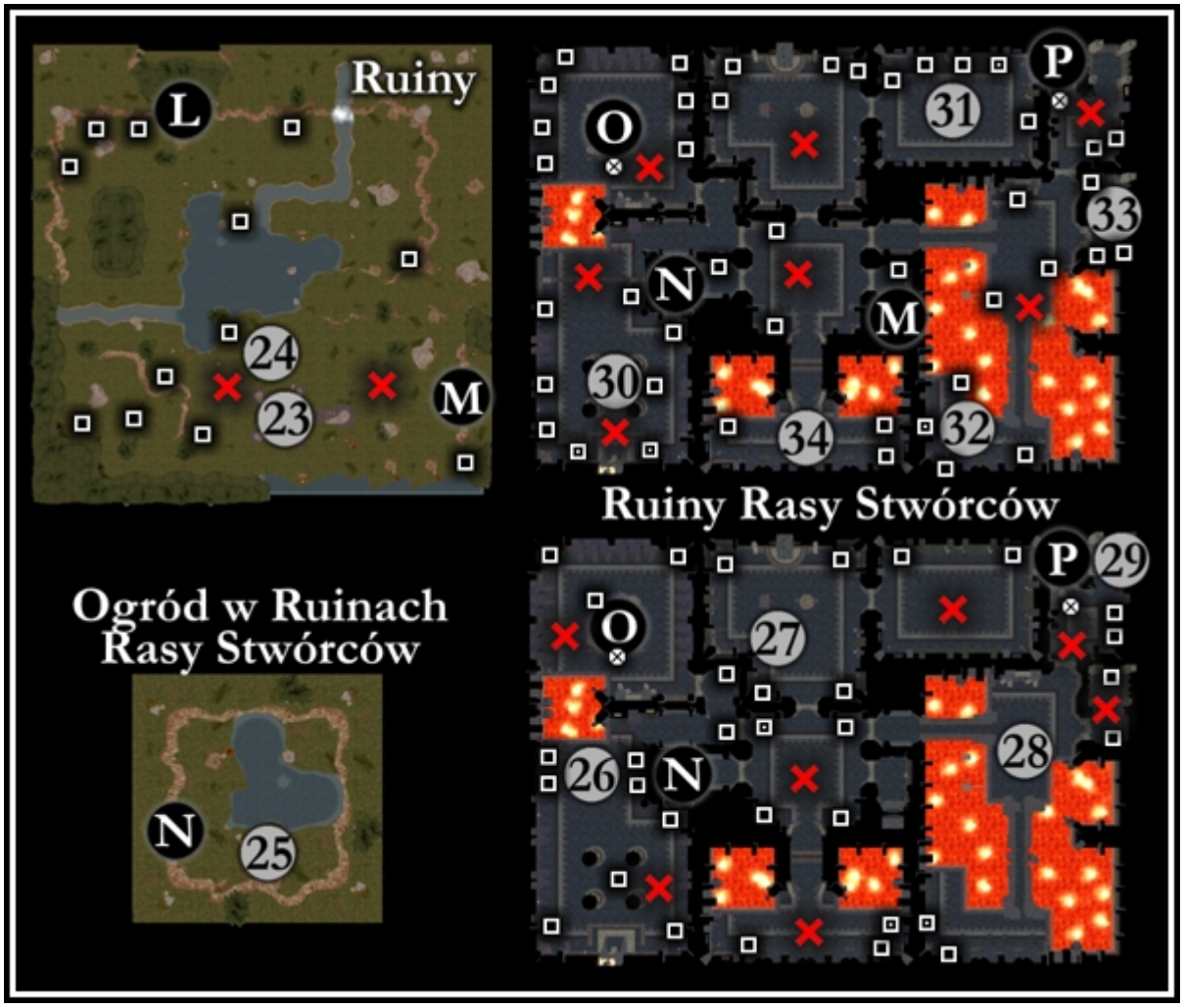
Na tym mógłbyś zakończyć, ale jeśli nadal chcesz więcej zysku... Idź do **Twierdzy Plemienia Łosia** i zabij **Zokana**. Zabierz **Głowę Zokana** i drugą **Uthgardzką Włócznię Ceremonialną**, dostarcz głowę **Damasowi**, a dostaniesz 1250 PD, 1500 złota i być może dodatkową nagrodę – **Topór Martwego Illusk**. Na końcu po prostu zabij **Damasa** i pozbieraj to, co z niego zostało.

Udaj się teraz do **Ruin** w **„L”** na mapie **Fortu Illkard**.

Opowieść Daelana (1/1)

Jeśli wykonałeś poprzednie zadania, to dysponujesz **Uthgardzką Włócznię Ceremonialną**. Daj ją **Daelanowi**, a dostaniesz 300 PD i **Amulet Uthgardu +4** (jeśli wykonałeś zadania dla **Daelana** w dwóch poprzednich rozdziałach).

gram.pl



Jak tylko znajdziesz się w **„L”**, to od razu idź do **„23”** i zamknij portal, przez który przechodzą Hakostwory. Po drodze zabijesz grupę kultystów (zdobędziesz **Dziennik kultysty**).

Opowieść Linu (1/1)

Przy kamieniach w **„24”** znajdziesz **Nasiona Wulkanicznego Dębu**. Daj je **Linu**, a dostaniesz 300 PD i **Wisiorek Elfa +4** (jeśli wykonałeś zadania dla **Linu** w poprzednich dwóch rozdziałach).

Zasiej Nasiona Drzewa Ultarg (1/1)

Wejściem w **„M”** udaj się do **Ruin Rasy Stwórców**, zabierz z ciała **Notkę Podróżnika** i **Amulet Tłumaczenia**. Pokonaj wrogów i idź do **Ogrodu w Ruinach Rasy Stwórców** w **„N”**. Porozmawiaj z **Szafirą** stojącą w **„25”** i weź od niej **Kryształ Czasu**, **Zasady podróży w czasie** i **Nasiona Ultargu**. Teraz wracaj do ruin i przedrzyj się do **„O”**, by przenieść się w czasie (w tym celu umieść kryształ na cokole). Uważaj – to że rozbroiłeś pułapki w przeszłości nie oznacza, że są one rozbrojone w przeszłości. Odnajdź pergaminy **Obrona Pradawnych** lub **Fortyfikacje Świątynne**, a potem spróbuj przekonać trzech niewolników budujących golemy – w **„26”**, **„27”** i **„28”** – by specjalnie upodatnili swoje golemy na lód, ogień lub jeden z dwóch rodzajów broni (w przyszłości będzie ci łatwiej te golemy pokonać). Jeśli nie możesz ich przekonać, to idź do przywódcy niewolników, **Lokara** w **„29”** (będzie ci potrzebny **Amulet Tłumaczenia**). Następnie udaj się do ogrodu w **„M”**, porozmawiaj z **Moragą**, pokonaj straż i zasadź nasiona. Wracaj do przyszłości i pogadaj z **Szafirą**, otrzymasz 350 PD, **Ognisty Opal**, możesz się targować o pergamin z zaklęciem **Upiorny Zabójca**.

Otwarcie Wrót Trójcy (1/1)

Aby otworzyć wrota prowadzące do **Słowa Mocy**, musisz rozwiązać trzy zagadki. Wpierw udaj się do **„30”** (po drodze zabij osłabionego golema). Wyciągnij różnokolorowe klejnoty ze środkowej studni. Studnie po lewej i prawej ustaw na dwa różne kolory, a do dwóch sadzawek włóż po jednym klejnocie takiego koloru, który by powstał z dwóch wcześniej ustawionych (np. w jednej studni ustaw kolor czerwony, w drugiej niebieski, a do sadzawek włóż fioletowe klejnoty). Potem idź do **„31”**, pokonaj **Bodaka**, zabierz **Ząb Bodaka** i **Butelkę z duszkiem**. Uwolnij go, a będzie latał po kolei do gongów i w nie uderzał – musisz zrobić to co on, w dokładnie tej samej kolejności. Ostatnia zagadka czeka w **„32”** – tam zabierz sześć różnokolorowych proszków i wsyp je do kotła w następującej kolejności: czerwony z żółtym, niebieski z czerwonym i niebieski z żółtym. Wrota do **Słowa Mocy** staną otworem.

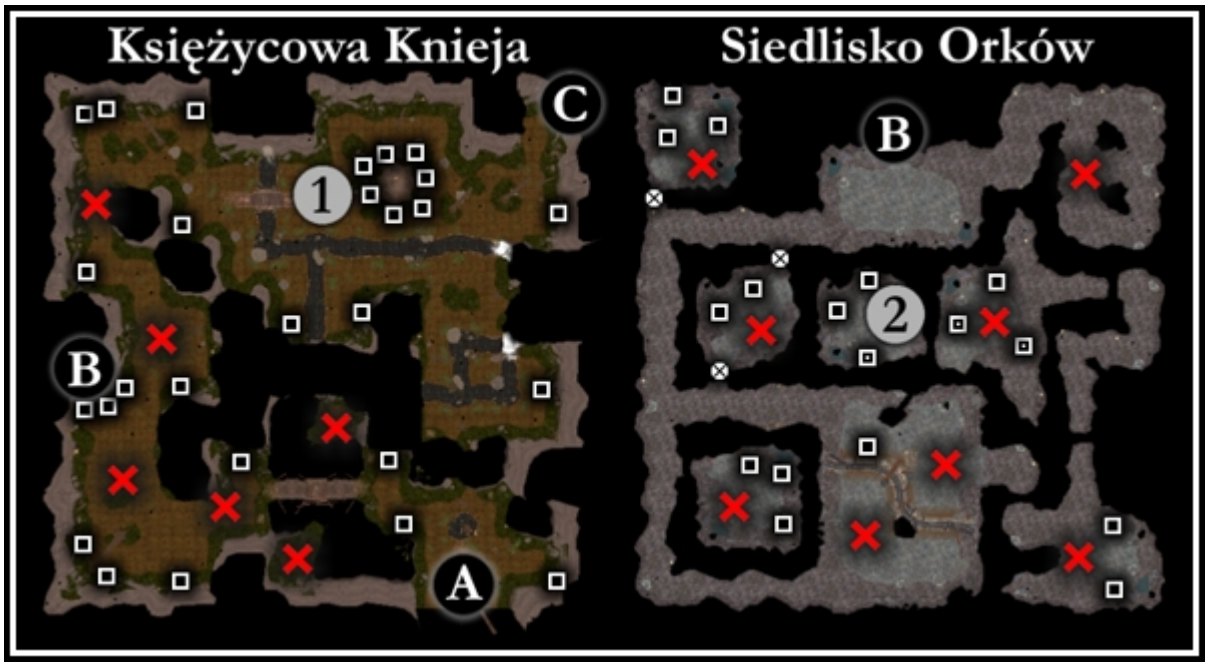
Opowieść Sharwyn (1/1)

W **„33”** znajdziesz **Pieść Tamorlnyn**. Daj ją **Sharwyn**, a dostaniesz 300 PD i **Pas Aktora +5** (jeśli wykonałeś dla **Sharwyn** dwa poprzednie zadania).

Słowo Mocy (4/5)

Udaj się do **„34”**, tam pokonaj **Balora Lorda**, ignorując przywoływanego ciągle Sukuba. Zabierz **Słowo Mocy** i porozmawiaj z **Haedraline**, a następnie przenieś się do **Świątyni Tyra**. Za słowo dostaniesz od **Aarina** 1500 PD i 3000 złota. Teraz udaj się na zachód, do **Księżycowej Kniei**.

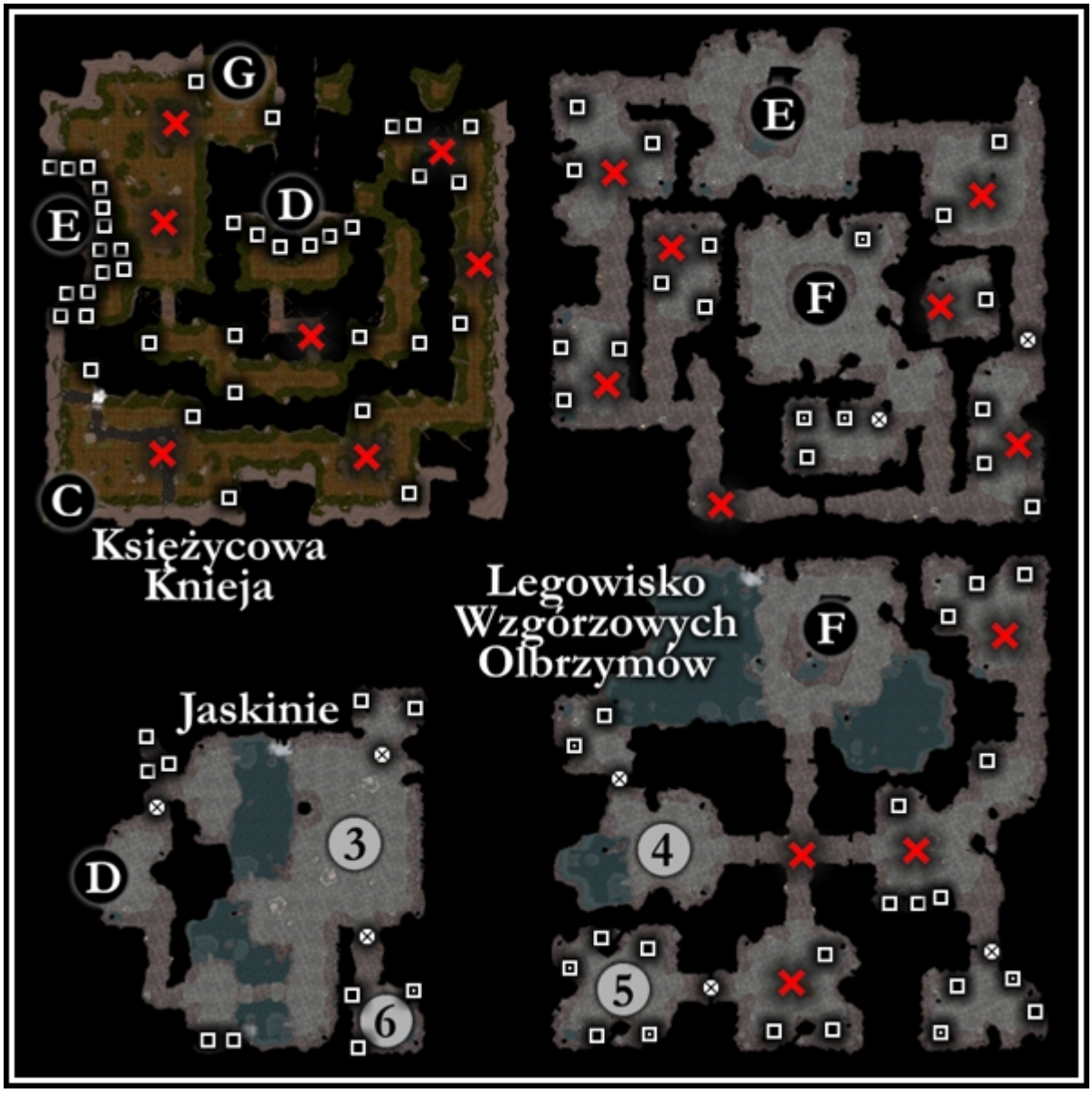
Księżycowa Knieja



Zaczynasz w **„A**". W tej lokacji możesz porozmawiać z wodzem **Ixaristu** w **„1"**, który powiadomi cię o sytuacji. Z ciekawostek to wszystko – bierzmy się za zadania.

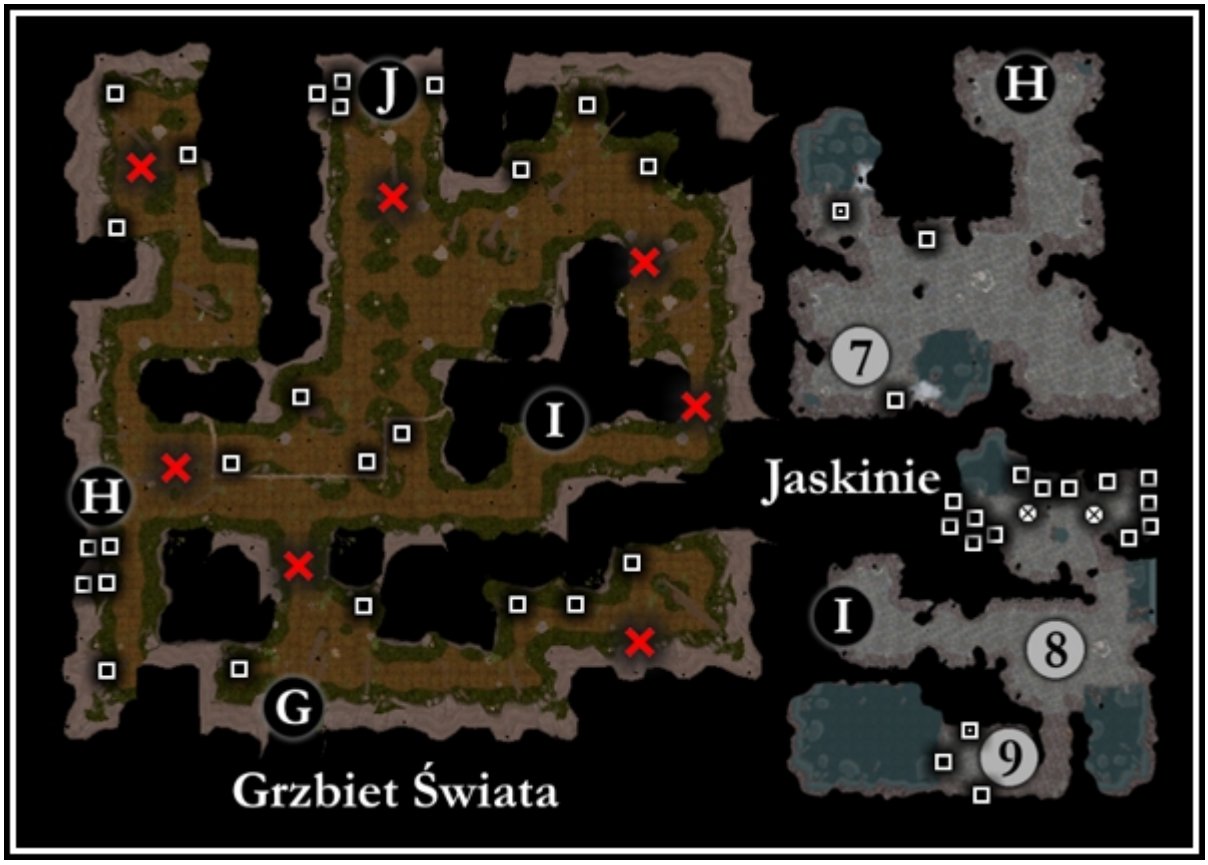
Ratunek dla Linii Zaopatrzeniowych (4/4)

Idź do **Siedliska Orków** w **„B"**. Tam pokonaj wszystkich i zbierz co możesz, a następnie idź do **„2"**. Jeśli nie uda ci się przejść przez drzwi, oznacza to, że musisz wrócić tu później. Jeśli będziesz mógł wejść, to zabij **Oboulda** i weź jego głowę. Wracaj do **Rolkida** w **Studni Beorunny**, za pierwsze dwie głowy dostaniesz po 400 PD i od 500 do 600 złota. Za ostatnią głowę dostaniesz 1000 złota i 400 PD, możesz targować się o **Chłopską Dynastię**.



Praca dla Akulatraxas (1/1)

Wracaj do **Księżycowej Kniei** i skorzystaj z wejścia w **„C”**, by dostać się do następnej lokacji. Następnie idź do **Jaskini** w **„D”** i porozmawiaj ze smoczycą **Akulatraxas** w **„3”.** Powiedz, że wykonasz dla niej zadanie, po czym skieruj kroki do **Legowiska Wzgórzowych Gigantów** w **„E”**. Pokonaj pierwszy poziom, zabijając wrogów, zbierając co możesz i uważając na pułapki, i dostań się do **„F”**, by zejść na niższy poziom. Tu rób to samo co na poprzednim poziomie, tyle tylko, że w **„4”** znajduje się kilku więźniów których możesz uwolnić (za każdego otrzymasz 100 PD). Twój cel jest w **„5”** – pokonaj go i zabierz **Głowę Wzgórzowego Olbrzyma**. Wracaj do **Akulatraxas** i daj jej głowę, nagrodą będzie 750 PD, 1000 złota, możesz targować się o **Skarabeusza Ochrony +4**. Jeśli chcesz zostawić smoka w spokoju, to go zostaw, ale jeśli go zabijesz, zdobędziesz **Jaja Zielonego Smoka**, które przydadzą się później.



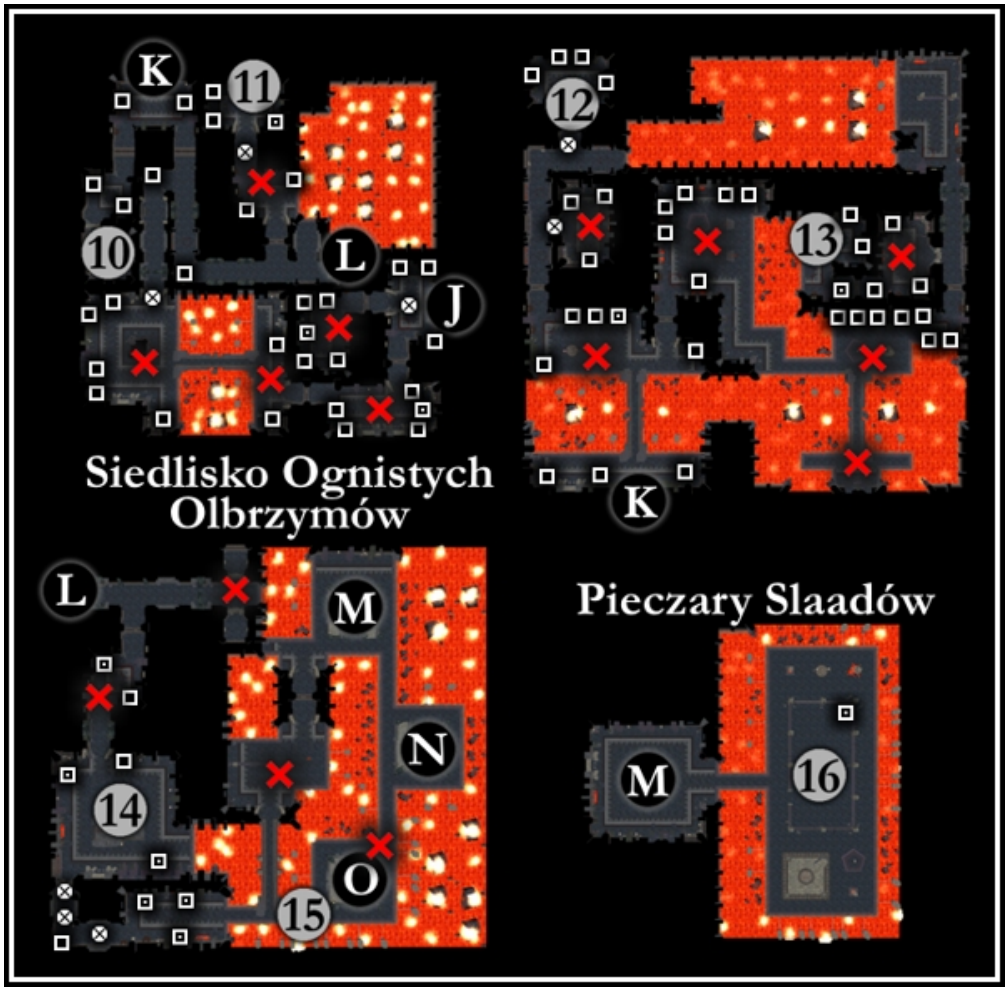
Opowieść Boddyknocka (1/1)

Aby wykonać to zadanie, udaj się do Jaskini w **„H”** i ją dokładnie przeszukaj. Znajdziesz przy ciele smoka **Smoczą Łuskę**, którą daj **Boddyknockowi**. Dostaniesz 300 PD i **Pierścień Profira +4** (jeśli wykonałeś dla niego zadania w dwóch poprzednich rozdziałach). Prócz tego w jaskini jest także **Księga o Amuletach**.

Złota Smoczyca Gorgotha (1/1)

Klauth, Starożytny Czerwony Żmij (1/1)

Oba zadania będziesz wykonywał jednocześnie. Idź do Jaskini w **„I”** i pogadaj ze **Smoczycą Gorgothą** w **„8”**. Zaoferuj pomoc i jeśli nawet chcesz ją zabić, to jeszcze tego nie rób. Kontynuacja tych zadań znajduje się na następnych stronach. Na razie idź do **„J”**, do **Legowiska Ognistych Olbrzymów**.



Gdy znajdziesz się w **„J”**, udaj się do **„10”** i uwolnij więźnia, za co dostaniesz 100 PD. W **„11”** znajdziesz **Dziennik Brunhildy**. Zejdź do **„K”**, porozmawiaj z więźniami w **„12”**, zabij olbrzyma, a potem i więźniów, którzy przemienią się w Yuan-Ti – dostaniesz kolejne 100 PD. Powstrzymaj ogra odprawiającego rytuał w **„13”**, przeszukaj kompleks, a następnie wracaj do **„K”** i zejdź do **„L”**. Tu idź do **„14”**, zabij **Króla Skrogga** i zabierz mu **Amulet Przejścia** i **Księgę Rytualną**. Ponieważ przejście w **„15”** jest zablokowane, musisz udać się północą – najpierw do **„M”**, gdzie w **Pieczarze Slaadów** pokonasz dużą grupę tych stworów. Pozabieraj **Języki Slaadów** i wracaj na górę.

Skorzystaj z zejścia w **„N”**, by dostać się do **Lochów Smoka**. Jest tu w **„17” Niebieski Smok**. Jeśli jesteś zły i pragniesz pomagać złym, to od razu przenieś **Smoczą Kulę** z **„18”** i **„19”**. Jeśli jednak chcesz pomóc sobie w walce z **Klauthem**, to najpierw zabij smoka, a potem dopiero przenieś kulę. Otrzymasz **Obumarłą Smoczą Kulę** (radzimy jednak wziąć **Pełną Smoczą Kulę**, jeśli lubisz wyzwania – zaraz dowiesz się dlaczego). Wracaj do **„N”** i zejdź wreszcie do **„O”** – do **Siedziby Klautha**. Żmij znajduje się w **„20”**. Zadania związane ze złotą smoczycą i czerwonym smokiem można rozwiązać na kilka sposobów. Jeśli dasz **Obumarłą Smoczą Kulę**, to smok zaatakuje cię od razu. Lepiej dać mu **Pełną Smoczą Kulę**, za co otrzymasz 5000 złota.

Potem daj mu **Jaja Zielonego Smoka**, a dostaniesz **Klucz**, którym otworzysz pokój obok. Tam zdobędziesz ostatnie **Słowo Mocy** i porozmawiasz z **Haedraline**. Jednak to nie wszystko – teraz zdecyduj, czy wolisz służyć dobru czy złu. Jeśli złu – zabij smoczycę **Gorgothę** (+5 punktów złego charakteru), zabierz jej **Jajo Złotego Smoka** z **„9”** i daj je **Klauthowi** – dostaniesz 5000 złota. Znacznie lepiej jednak zaatakować i zabić **Klautha**.

Ponieważ to bardzo trudny przeciwnik, proponujemy następującą taktykę – zaatakuj go, a potem przenieś się do **Świątyni Tyra** i przejdź się tutaj z powrotem. To będzie długa droga, lecz będziesz mógł stanąć po drugiej stronie wielkich wrót, które się zamknęły zaraz po tym, jak zaatakowałeś żmija. Dzięki temu będziesz mógł łatwo razić go czarami z odległości. Jeśli natomiast twoja klasa to wojownik lub ktoś jego pokroju, możesz spróbować zmierzyć się ze smokiem twarzą w twarz.

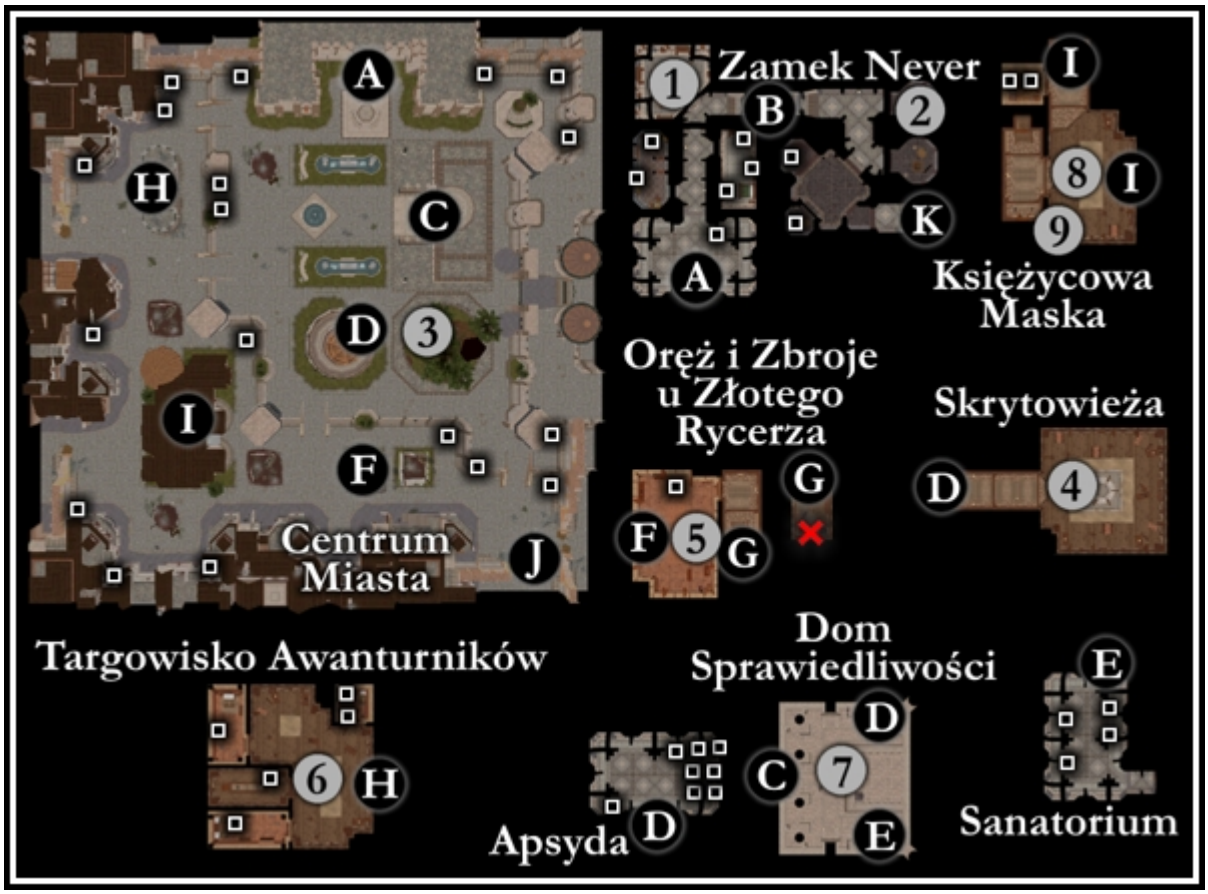
Tak czy inaczej zabierz **Głowę Klautha** i **Słowo Mocy**, po czym idź do **Gorgothy**. Za głowę czerwonego żmija otrzymasz 750 PD, **Ceremonialny Pas Uthgardtu**, możesz targować się o **Pierścień Ochrony +4**. Jeśli nadal pałasz nienawiścią do smoków, to dopiero teraz możesz zabić **Gorgothę** (choć nadal dostaniesz punkty do złego charakteru).

Słowa Mocy (5/5)

Daj ostatnie **Słowo Mocy Aarinowi**. Dostaniesz 5000 złota i 1500 PD, możesz targować się o mikstury. Przeniesiesz się do ostatniego rozdziału.

Rozdział 4

Neverwinter



Ostateczna Bitwa (1/2)

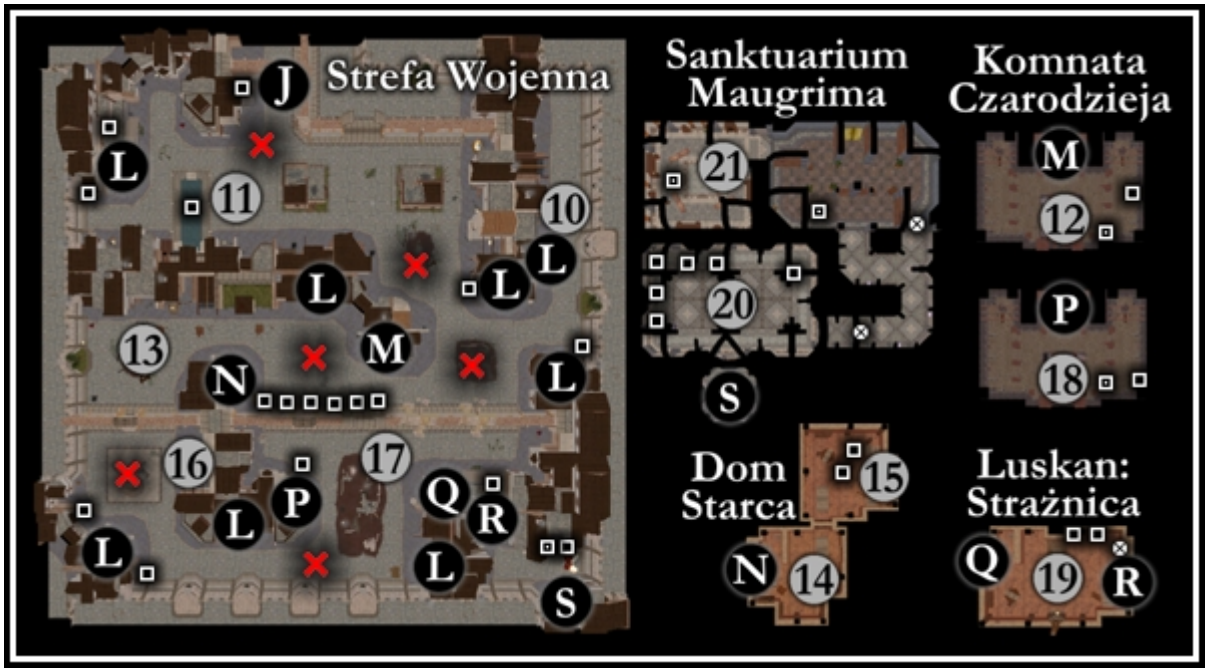
Zaczynasz w **Zamku Never** w **„1”**. Porozmawiaj z **Aarinem** i **Lordem Nasherem** stojącymi obok, a następnie zejdź schodami w **„B”** na dół i pogadaj z **Haedraline**. Wracaj na górę i idź do **„A”**, by wyjść do **Centrum Miasta**. Tutaj stoi jedynie **Nyatar** – druid – w **„3”**. W **„C”** jest **Dom Sprawiedliwości**, a stojący w **„7” Oleff** sprzedaje kapłański ekwipunek i leczy. Możesz przeszukać **Apsydę** w **„D”** i **Sanatorium** w **„E”**. Wejście **„D”** w **Centrum Miasta** prowadzi natomiast do **Skrytowieży** – tam **Eltoora** w **„4”** handluje magicznym ekwipunkiem. Odwiedź **Oręż i Zbroje u Złotego Rycerza** w **„F”**, **Durga** w **„5”** handluje tam bronią (na górze w **„G”** są żołnierze z **Luskan**). W **Księżycowej Masce** w **„I” Ofala** w **„8”** handluje złodziejskim ekwipunkiem.

Oblężenie Neverwinter (1/3)

To zadanie daje **Trancar**, stoi w **„6”** w **Targowisku Awanturników** (**„H”**). Nim teraz właśnie się zajmiesz. Aby je wykonać, najpierw udaj się do **Strefy Wojennej** w **„J”**.

Ratunek dla Leesy (1/2)

Aby dostać to zadanie, porozmawiaj z **Luce** w **„9”**, w **Księżycowej Masce** (**„I”**). Wykonasz je już niedługo, razem z innym. Aby je wykonać, najpierw udaj się do **Strefy Wojennej**.



Ratunek dla Leesy (2/2)

Na dobry początek idź do **„10”**, jest tam **Leesa**. Powiedz jej by wracała do siostry i sam wróć. Po rozmowie z **Luce** dostaniesz 500 PD i **Płaszcz Ochrony +4** (jeśli go nie weźmiesz, dostaniesz 10 punktów dobrego charakteru). Wracaj do Strefy Wojennej.

Oblężenie Neverwinter (2/3)

Musisz sam uporać się z armią Luskan i ich sprzętem. **„L”** to opuszczone domy, są tam pułapki i przeciwnicy, więc uważaj (ale są też skrzynki itp. do przeszukania). Po **„11”** kręci się trudny do zniszczenia golem. Wejdź do **Komnaty Czarodzieja** w **„M”**, pokonaj maga i jego obrońcę w **„12”**, a wtedy i golem zostanie zniszczony. Potem rozwal wszystkie balisty w **„13”** i wejdź do **Domu Starca** w **„13”**. Porozmawiaj z nim (**„14”**), a wskaże ci ukryte przejście w **„15”**, które przeniesie cię do **„16”**. Tutaj znów w **„17”** jest golem, a sterujący nim mag znajduje się w **Komnacie Czarodzieja** w **„P”** (**„18”**). Po unieszkodliwieniu golemów wejdź do **Luskan: Strażnicy** w **„Q”**, pokonaj wrogów, rozbrój pułapkę na drzwiach i wyjdź do **„R”**. Zabij **Pół-Smoczego Balora** i wejdź do **Sanktuarium Maugrima** w **„S”**.

Los Aribeth (1/1)

Na początku czeka cię walka z **Aribeth** w **„20”**. Pokonaj ją i zacznij z nią rozmawiać. Trudno jest ją przekonać, by poddała się (jest to warte 500 PD), ale jeśli wykonałeś zadanie **Opowieść Aribeth** z drugiego rozdziału i masz jej pierścień, to powinno ci jakoś to pójść. W przeciwnym wypadku będziesz musiał użyć perswazji. Jeśli ci się uda, to **Aribeth** sama uda się do **Lorda Nashera**.

Oblężenie Neverwinter (3/3)

Czas zająć się **Maugrimem** – jest on w **„21”**. Uważaj na jego zaklęcia, szczególnie zatrzymanie czasu, a także na jego sługi z ciała. Gdy go pokonasz, zabierz **Dziennik Maugrima** i **Słowo Mocy** ze skrzyni (uważaj na pułapkę). Wracaj do **Centrum Miasta**, do **Targowiska Awanturników** i porozmawiaj z **Trancarem**. Dostaniesz 1000 PD za wykonanie zadania.

Ostateczna Bitwa (2/2)

Idź do **Zamku Never**, porozmawiaj jeszcze z **Lordem Nasherem** o **Aribeth**, a potem zejdź na dół do lochów i ponownie pogadaj z **Haedraline**. Dostaniesz 2000 PD. Schodami w **„K”** zejdź do **Zamkowych Pieczar**, przeszukaj to pomieszczenie i porozmawiaj z archeologami w **„22”**. Włóż czwarte **Słowo Mocy** w kolumnę przed **„A”**, po czym przenieś się do **Sanktuarium Kamienia Dusz**. Tu idź jedyną możliwą drogą, po drodze w **„23”** spotkasz kobietę niezwykle podobną do **Aribeth** – **Asheerę**. Porozmawiaj z nią, a dostaniesz **Amulet Asheery**. W **„24”** pokonaj **Wodza Starożytnych** i przenieś się portalem w **„B”** do **Siedziby Strażników Kamienia Dusz**. Tam pokonaj srebrnego i miedzianego smoka w **„25”** i **„26”**, po czym przeszukaj ich ciała. Znalezionymi **Kluczami Strażników** otwórz drogę do **„C”**, do **Wewnętrznego Sanktuarium Kamienia Dusz**. Zapisz grę.

W tej lokacji nie będziesz mógł się przespać, ani przenieść się do **Świątyni Tyra**. Dlatego musisz dobrze się przygotować, w razie czego wróć i wybierz najodpowiedniejsze rzeczy i zaklęcia. W **„27”** jest kilku słabych przeciwników, lecz nie trać na nich zaklęć czy sił, bo walka z Moragą będzie o wiele trudniejsza. Jest ona w **„28”**. Walka nie jest łatwa, ale nie należy też do arcytrudnych zmagań.

W pierwszej kolejności radzimy pozbyć się kilku przeszkadzających przeciwników – Starożytnych Wojowników, Szarego Widma i Umbrowego Kolosa. Potem musisz zabić kapłanów, którzy chronią **Moragę** przed określonymi typami obrażeń – np. kapłan chroniący ją przed lodem może zostać zraniony tylko za pomocą lodu. Wykończ większość z nich, cały czas uważając na zaklęcia **Moragi**, po czym zajmij się wreszcie nią. Po wygranej walce przeniesiesz się do **Kieszeni Astralnej** w **„29”**. Jeszcze tylko porozmawiaj z **Haedraline**, po czym szybko wejdź w portal w **„30”**.

Gratulacje! Ukończyłeś przygodę z Neverwinter Nights!

Spis zadań

Rozdział 1

Nazwa zadania	Strony
Czarnystaw: Arena Pojedynków	11, 21
Czarnystaw: Na ratunek Samuela	22
Czarnystaw: Napięta Sytuacja	24
Czarnystaw: Niepokoje	23, 24
Czarnystaw: Wejście do Posiadłości Meldanena	23
Czarnystaw: Zabicie Formosy	24
Doki: Amulet Mastersona	26, 28
Doki: Kłopoty w dzielnicy	26, 28
Kłopoty na Ziemi Niczyjej	20
Księżycowa Maska: Kradzież dzieł sztuki	11, 22, 26
Księżycowa Maska: Nikczemna propozycja	11, 27
Księżycowa Maska: Portret dla Ofali	22
Księżycowa Maska: Statuetka dla Ofali	26
Księżycowa Maska: Urna dla Ofali	22
Opowieść Boddyknocka	16
Opowieść Daelana	25
Opowieść Grimgnawa	20
Opowieść Linu	24
Opowieść Sharwyn	13
Opowieść Tomiego	17
Pogłoski o działalności kultu	20
Pogłoski o spisku	17
Pogłoski o zamiarach zdrady	25
Półwysep: Bunt w więzieniu	11, 13, 14
Półwysep: Klucz do więzienia	13
Półwysep: Posiadłość Tanglebrook	13
Skrytowieża: Członkostwo	11, 12, 16, 21, 26
Świątynia Tyra: Grobowiec Nevera	9, 12, 19, 22, 27
Wielkie Drzewo: Na ratunek zwierzętom	11, 23
Wyjąca Śmierć i stworzenia z Waterdeep	9, 28
Żebracze Gniazdo: Aldo i Hektor	17
Żebracze Gniazdo: Chłopaki z Wybrzeża Mieczy	18, 19
Żebracze Gniazdo: Dziwna Sekta	17, 18, 19
Żebracze Gniazdo: Plaga Nieumarłych	15

gram.pl

Żebracze Gniazdo: Zaginiony Brat	17, 19
Żebracze Gniazdo: Zaginiony Strażnik	16, 18
Żebracze Gniazdo: Zagubiona Dusza	17
Żebracze Gniazdo: Znajdź Jemanie	17
Żebracze Gniazdo: Znajdź Krestala	17, 18

Rozdział 1 – Finał

Nazwa zadania	**Strony**
Diabelski pakt	30
Grzechy Zdrajcy	29, 30
Lekarstwo: Nareszcie!	29

Rozdział 2

Nazwa zadania	**Strony**
Czarnydrzew: Opowieść Beliala	50
Czarnydrzew: Opowieść Karlata	50
Czarnydrzew: Opowieść Quinta	50
Czarnydrzew: Wioska wiecznej nocy	49, 50, 51
Knieja Neverwinter: Duch Kniei	32, 43, 45
Knieja Neverwinter: Krąg Druidów	42
Knieja Neverwinter: Lustro Wiedźmy	43, 44
Knieja Neverwinter: Na Ratunek Bri	44
Knieja Neverwinter: Na ratunek Orlanowi	43
Knieja Neverwinter: Na ratunek Terariemu	43
Knieja Neverwinter: Zaginieni druidzi	42, 44
Opowieść Aarina	31, 38, 45, 51
Opowieść Aribeth	31, 38, 45, 51
Opowieść Boddyknocka	40, 41
Opowieść Daelana	37, 38
Opowieść Grimgnawa	36
Opowieść Linu	40
Opowieść Sharwyn	43
Opowieść Tomiego	47
Południowy Trakt: Biedny Neva	47
Południowy Trakt: Pete i Wilki	48
Południowy Trakt: Rozpacz Eryka -	48
Południowy Trakt: Zamknięcie Portalu Waneva	47

gram.pl

Port Llast: Klejnoty Węża	32, 37, 44, 46, 47
Port Llast: Łowcy nagród	31, 37, 39, 42, 47, 48
Port Llast: Łowcy wilkołaków	32, 39, 46, 48
Port Llast: Pięć Ksiąg Imaskaru	33, 36, 44, 47, 50, 51
Poszukiwania Sekty: Dziennik z Czarnydrzewu	49
Poszukiwania sekty: Salomon	32, 46
Poszukiwanie sekty	31, 51
Poszukiwanie Sekty: Dziennik Ganona	34, 38
Poszukiwanie sekty: Dziennik Relmara	45
Poszukiwanie Sekty: Polowanie na Vardoka	51
Pólnocny Trakt: Głowa Degriaba	34, 35
Północny Trakt: Wyzwanie Mutamina	37
Północny Trakt: Żona Gerrola	31, 34, 35
Wschodni Trakt: Co czai się w podziemiach	40
Wschodni Trakt: Głowa Trolla	40
Wschodni Trakt: Matka Prostaczka	39

Rozdział 2 – Finał

Nazwa zadania	**Strony**
Luskan: Cudowny Eliksirogenny Ekstraktor	53
Luskan: Delikatny Problem Erba	53
Luskan: Dziewieć Istnień	54, 55
Luskan: Mąż Nierządnicy	53
Luskan: Na Ratunek Evaine	54, 55
Luskan: Niebezpieczne Związki	53
Luskan: Ruiny Illusk	55
Luskan: Wielcy Kapitanowie	54, 55
Luskan: Władcy Ghuli	53
Poszukiwanie sekty	52, 54, 55

Rozdział 3

Nazwa zadania	**Strony**
Dostarczenie Notki Ekcela	64
Klauth, Starożytny Czerwony Żmij	70
Oblężenie Fortu Illkard	64, 65
Odzyskanie Gwiezdnego Szafiru	59, 61
Opowieść Boddyknocka	70

Opowieść Daelana	65
Opowieść Grimgnawa	61
Opowieść Linu	66
Opowieść Sharwyn	67
Opowieść Tomiego	65
Otwarcie Wrót Trójcy	67
Praca dla Akulatraxas	69
Proces Rolgana	59
Ratunek dla Linii Zaopatrzeniowych	59, 61, 64, 68
Rozmowa z Lilianą Cambridge	59
Słowa Mocy	59, 62, 63, 67, 71
Uwolnić Naxa	62
Zasiej Nasiona Drzewa Ultarg	66
Zbadać sprawę Plemienia Łosia	63, 64, 65
Zimowa Kula	59, 62
Złota Smoczyca Gorgotha	70

Rozdział 4

Nazwa zadania	**Strony**
Los Aribeth	74
Oblężenie Neverwinter	73, 74
Ostateczna Bitwa	73, 75
Ratunek dla Leesy	73, 74

Rozpowszechnianie całości lub części poradnika bez pisemnego zezwolenia
CD Projekt sp. z o.o. w jakiejkolwiek postaci jest zabronione.
© CD Projekt sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone
www.gram.pl

gram.pl